Idel Becker

Idel Becker

Nobel

MANUAL DE XADREZ

MANUAL DE XADREZ

MANUAL DE XADREZ

A Editora Nobel tem como objetivo publicar obras com qualidade editorial e gráfica, consistência de informações, confiabilidade de tradução, clareza de texto e impressão, acabamento e papel adequados.
Para que você, nosso leitor, possa expressar suas sugestões, dúvidas, críticas e eventuais reclamações, a Nobel mantém aberto um canal de comunicação.

Entre em contato com:
CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
R. Pedroso Alvarenga, 1046 - 9º andar - 04531-004 - São Paulo, SP
Fone: (11) 3706-1466 - Fax: (11) 3706-1462
www.editoranobel.com.br
E-mail: ednobel@editoranobel.com.br

Idel Becker

MANUAL DE XADREZ

Generalidades. Primeiras noções de estratégia. Finais elementares. Estratégia geral. Aberturas. O meio-jogo. O final. Partidas breves: curtas e ultracurtas (miniaturas). As partidas mais famosas. As "Imortais". Partidas magistrais, comentadas por mestres. PROBLEMAS. Miscelânea. Curiosidades. O xadrez no Brasil.

103 partidas
69 problemas
287 diagramas

Acompanha esta edição um Apêndice com diversos temas (partidas, problemas, etc), tabelas internacionais de emparceiramento e o Anexo "Defesa Indiana do Rei".

Direitos desta edição reservados à
AMPUB Comercial Ltda.
(Nobel é um selo editorial da AMPUB Comercial Ltda.)
Rua Pedroso Alvarenga, 1046 – 9º andar – 04531-004 – São Paulo – SP
Fone: (11) 3706-1466 – Fax: (11) 3706-1462
www.editoranobel.com.br
E-mail: ednobel@editoranobel.com.br

Impressão: Paym Gráfica e Editora Ltda.
Reimpressão: 2004

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Becker, Idel
B356m Manual de xadrez : generalidades, aberturas, meio-jogo, finais, partidas (miniaturas, “imortais”, magistrais), problemas, miscelânea, curiosidades, o xadrez no Brasil; Apêndice. 320 p. ilust. – São Paulo : Nobel, 2002.

ISBN 85-213-0758-6

1. Xadrez I. Título

79.0150 CDD - 794.1

Índices para catálogo sistemático:
1. Xadrez 794.1
2. Xadrez : Estratégias 794.12

Impresso no Brasil / *Printed in Brazil*

À memória do meu amado

e inesquecível filho

Eduardo Becker,

a quem tanto devo,

que era meu orgulho, minha luz e meu amparo,

morto em 21 de outubro de 1976,

aos 25 anos de idade.

PREFACIO DA PRIMEIRA EDIÇÃO

ESTE primeiro volume do MANUAL DE XADREZ é dedicado aos que desejam iniciar-se no Jogo-Arte-Ciência e, também, aos jogadores de alguma experiência que queiram aperfeiçoar seus conhecimentos.

Após as generalidades sobre as regras do jogo, e as primeiras noções de estratégia, incluem-se partidas curtas de singular brilhantismo — e as mais famosas partidas do mundo: as "Imortais"

Seguem-se regras gerais de estratégia e rápida análise do meio-jogo e dos tipos mais importantes de finais. Partidas magistrais, *comentadas por mestres* — e dedicadas aos jogadores mais adiantados — encerram esta parte.

Mais adiante é apresentado o Xadrez Poético: os problemas. Além de explicações sobre termos técnicos e o exame dos requisitos fundamentais do problema, expõe-se original Classificação do 2-lances, com comentários sobre os mais importantes temas e a análise de numerosos exemplos elucidativos.

Na última parte — Miscelânea — faz-se breve estudo histórico do xadrez em geral (e do xadrez brasileiro em particular) e apontam-se fatos curiosos, referentes ao jogo.

Esforcei-me para redigir o texto com o máximo possível de clareza e de eficiência didática, sem descurar da correção da frase, pois que linguagem enxadrística e bom vernáculo não são incompatíveis.

O MANUAL DE XADREZ deseja, pois, não só servir de guia e estímulo a principiantes e amadores, desejosos de progresso, mas também aspira a ser correta fonte de consulta em determinadas questões — e, um agradável companheiro de todas as horas para os apreciadores da Arte de Caissa.

I.B.

São Paulo, 1948.

NOTA À 2ª EDIÇÃO

A matéria foi *ampliada* e *atualizada* em todos os capítulos.

Alterei profundamente a disposição e a seqüência de diversos temas. Certos exemplos demonstrativos foram *substituídos* por modelos julgados melhores: mais práticos e mais úteis.

Acrescentei muitas partidas e estudos. E incluí 58 novos diagramas. Aqui e ali, a redação foi retocada.

Finalmente, elaborei uma sinopse das aberturas mais adotadas, hoje em dia, pelos mestres — e mais populares nos matches e torneios da atualidade.

Fevereiro, 1965.

3ª EDIÇÃO

A segunda edição (assim como aconteceu com a primeira) esgotou-se em poucos meses. Apesar disso, o MANUAL DE XADREZ tem ficado, infelizmente, longos anos sem ser republicado. (Parece não ser muito simpático aos editores. . .) Esperemos que desta vez isso não aconteça, a fim de poder corresponder à generosa acolhida do público leitor.

Janeiro, 1969.

5ª EDIÇÃO

Um agradecimento especial ao acadêmico de Medicina, Paulo Mitsuru Imamura, que reviu — com notável argúcia — as quase 300 páginas do texto, escoimando-as de erros tipográficos e de redação.

Maio, 1970.

8ª EDIÇÃO

Meu muito obrigado ao Dr. Paulo Mitsuru Imamura (São Paulo), ao Arq. Ernesto Zamboni (São Paulo), ao Prof. J. Valladão Monteiro (Rio) e ao Prof. Waldir Nesi (Niterói), pelas oportunas correções e sugestões.

Março, 1972.

Generalidades

Jogo-arte-ciência

O jogo de xadrez é um esporte intelectual.

É, ainda, uma arte: pode criar beleza — em partidas e problemas que produzem, no enxadrista, a emoção estética. E como responde a regras, leis e situações, cuja pesquisa e estudo norteiam os jogadores e lhes dão maior domínio no jogo — o xadrez é, também, uma ciência.

Daí, pois, o nosso título — JOGO-ARTE-CIÊNCIA — que sintetiza a definição integral do xadrez.

* * *

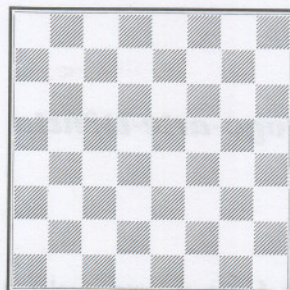
O xadrez — também chamado Arte de Caissa — requer, portanto, habilidade (*jogo*), imaginação (*arte*) e cálculo (*ciência*). A prática, o estudo e o raciocínio são os fatôres de progresso no jôgo.

A genialidade, porém, encerra premissas singulares de vocação e de capacidade. O xadrez, como a física ou a música (e outras ciências ou artes) — pode ser estudado e aprendido. Mas, assim como nem sempre surgem um Einstein ou um Beethoven, também não aparecem freqüentemente um Lasker ou um Capablanca.

Entretanto, da mesma forma que toda pessoa normal pode aprender física ou música, qualquer um pode estudar xadrez, progredir e chegar a tornar-se um enxadrista de razoável capacidade.

DEFINIÇÃO E OBJETIVO

O xadrez é jogado por dois jogadores, sobre um tabuleiro quadrado de 64 casas, alternadamente claras e escuras. Cada jogador possui 16 peças (brancas para um e pretas para o outro).

Diagrama 1

TABULEIRO

O objetivo supremo — no jogo de xadrez — *é dar mate* ao rei adversário. *Quem dá mate ganha a partida.* Quando o mate não é possível, para nenhuma das duas partes — a partida está empatada.

TABULEIRO

O tabuleiro de xadrez deve colocar-se de modo que a casa do canto inferior, *à direita do jogador* — seja branca:

Diagrama 2

JOGADOR DAS PRETAS

casa branca
à direita do jogador

casa branca
à direita do jogador

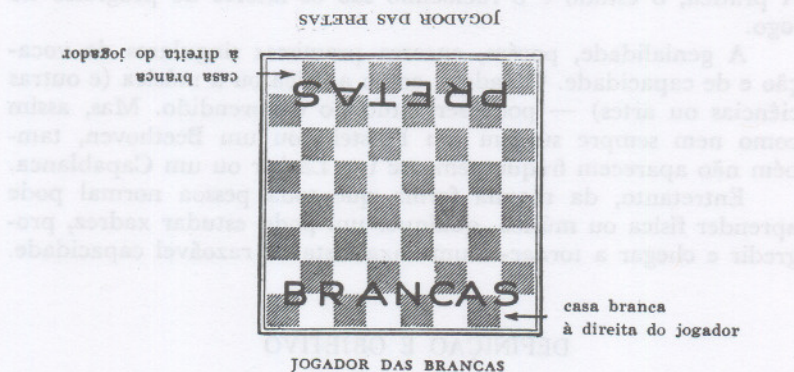
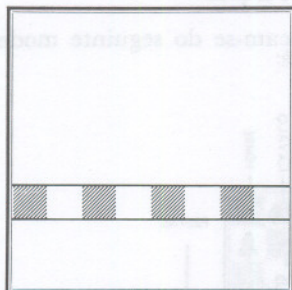
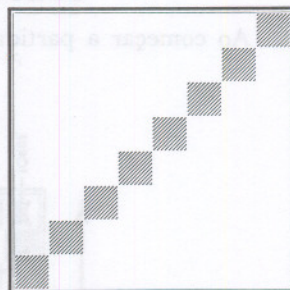
JOGADOR DAS BRANCAS

As oito fileiras verticais denominam-se *colunas.* As oito horizontais: *filas.*

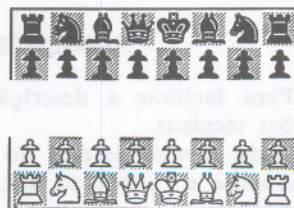
Diagrama 3 — Diagrama 4

O conjunto de casas da mesma cor, em direção oblíqua, chama-se *diagonal*. *Grande diagonal* é a de 8 casas, que vai de vértice a vértice. A menor diagonal tem 2 casas de extensão.

PEÇAS

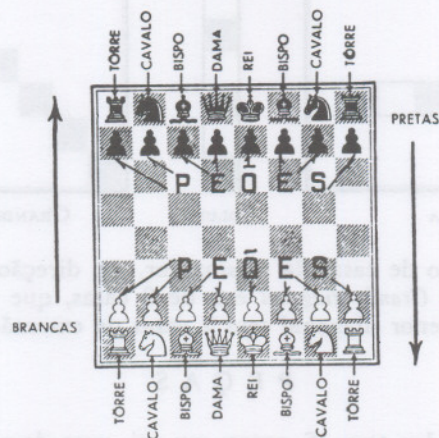
Cada jogador tem 16 peças: um rei, uma dama, duas torres, dois bispos, dois cavalos e oito peões. Eis a representação gráfica de cada peça:

	BRANCAS	PRETAS		BRANCAS	PRETAS
Rei	♔	♚	Bispo	♗	♝
Dama	♕	♛	Cavalo	♘	♞
Torre	♖	♜	Peão	♙	♟

NOTA. — Pode haver outros tipos de representação gráfica, mas o enxadrista não terá maiores dificuldades em reconhecer as peças. Exemplos: diagramas 5, 6, 151.

Diagrama 5 — Diagrama 6

COLOCAÇÃO DAS PEÇAS

Ao começar a partida, as peças colocam-se do seguinte modo:

Diagrama 7

Observe-se que as damas estão em casas da respectiva cor: a dama branca em casa branca, a dama preta em casa preta.

A saída, normalmente, corresponde às brancas.

Os dois adversários jogam alternadamente, um único lance de cada vez.

Também se denomina LANCE o conjunto de duas jogadas consecutivas: um movimento das brancas e a correspondente resposta das pretas. Assim, por exemplo, quando se diz "os primeiros 10 lances duma partida" faz-se referência "aos primeiros 10 lances *completos*": 10 jogadas brancas e 10 jogadas pretas.

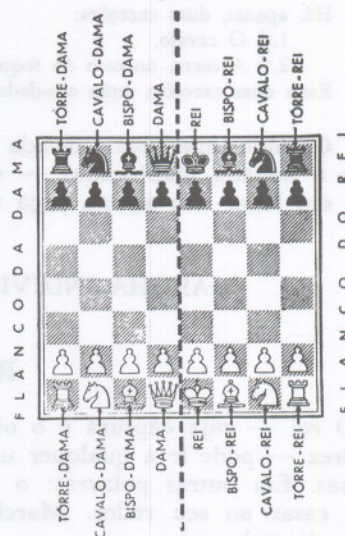
NOTA. — Nas representações tipográficas (diagramas) convenciona-se que as brancas estão sempre, *inicialmente*, na parte inferior; e as pretas na parte superior. De modo que as brancas avançam, em têrmos gerais, para cima; e as pretas para baixo.

NOMENCLATURA GERAL

Para facilitar a descrição do jogo admitem-se diversas expressões técnicas.

Cada metade lateral do tabuleiro denomina-se *flanco:* FLANCO DA DAMA e FLANCO DO REI. Também se diz *ala:* ALA DA DAMA, ALA DO REI.

As quatro casas centrais formam o CENTRO. Esta denominação pode estender-se a mais quatro casas laterais, duas de cada lado.

A dama e a torre denominam-se *peças maiores;* o cavalo e o bispo são as peças *menores.* A torre, o cavalo e o bispo tomam o nome do rei ou da dama, segundo a sua colocação inicial: *torre do rei, cavalo da dama,* etc. Abreviadamente, diz-se: *torre-rei, cavalo-dama,* etc.

Os peões referem-se, ao mesmo tempo, à peça e ao flanco respectivos. Assim, por exemplo, o peão branco da extrema esquerda chama-se *peão da torre da dama.* Abreviadamente: *peão-torre-dama.* À sua direita está o *peão-cavalo-dama,* etc.

NOTA. — Mais adiante se verá quando é que devem usar-se os nomes com todas as referências e quando podem estas ser dispensadas. Em certos casos, por exemplo, será preciso dizer PEÃO DA TORRE DA DAMA. Em outros, será suficiente dizer PEÃO DA TORRE. E haverá casos, enfim, em que bastará dizer PEÃO.

Estudem-se todas essas definições no diagrama 9.

As colunas têm os nomes da peça correspondente: *coluna da torre da dama* ou, abreviadamente, *coluna torre-dama; coluna do cavalo do rei* ou *coluna cavalo-rei;* etc.

MARCHA GERAL DAS PEÇAS

Toda peça pode ser jogada a uma casa livre, ou ocupada por peça inimiga. Nenhuma peça pode transportar-se a uma casa ocupada por peça da mesma cor.

Nenhuma peça pode atravessar casas ocupadas, isto é, não pode pular outra peça, quer seja da mesma cor, quer seja peça adversária.

Há, apenas, duas exceções:

1.º) O cavalo.

2.º) A torre, no caso do roque.

Essas duas exceções serão estudadas mais adiante.

Quando uma peça é levada à casa ocupada por peça inimiga, esta é tomada (capturada) — e deve ser retirada do tabuleiro. Em seu lugar fica aquela peça (a que foi movimentada).

MARCHA INDIVIDUAL DAS PEÇAS

Rei

O rei — cuja captura é o objetivo fundamental, no jogo de xadrez — pode ir a qualquer uma das casas imediatamente contíguas. Em outras palavras: o rei pode ocupar qualquer uma das casas ao seu redor. Marcha, pois, de casa em casa: uma casa de cada vez.

O rei movimenta-se em qualquer direção: para cima, para baixo, para os lados — em sentido horizontal, vertical ou diagonal.

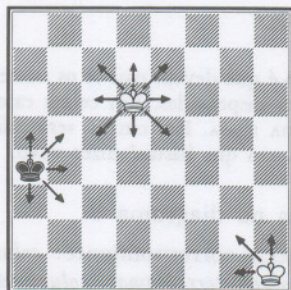
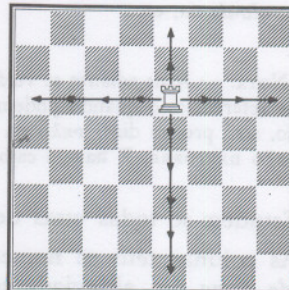
Diagrama 10

MOVIMENTO DO REI

Diagrama 11

MOVIMENTO DA TORRE

No diag. 10 as setas indicam os movimentos possíveis dos diversos reis — no primeiro lance a fazer. O rei branco da parte superior pode ir a qualquer uma das 8 casas que tem em roda. O rei preto tem a escolher entre 5 casas. E o rei branco do canto direito só pode ir a 3 casas.

O MOVIMENTO NORMAL DO REI SÓ TEM UMA EXCEÇÃO: O CASO DO ROQUE, que será estudado mais adiante.

Torre

A torre pode ir a qualquer casa da fila ou coluna em que se acha. Ela se movimenta, pois, em sentido horizontal ou vertical.

Bispo

O bispo movimenta-se um número qualquer de casas em sentido oblíquo. Em outras palavras: corre ao longo das diagonais. É evidente, pois, que cada bispo marcha — sempre — por casas da mesma cor: seja pelas diagonais brancas, seja pelas diagonais pretas

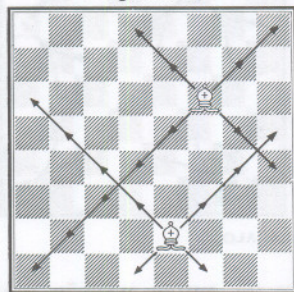
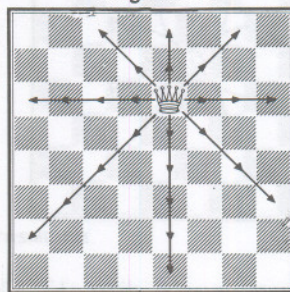
Diagrama 12

MOVIMENTO DO BISPO

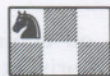
Diagrama 13

MOVIMENTO DA DAMA

Dama

A dama combina, simultaneamente, os movimentos da torre e do bispo: ela corre ao longo de qualquer fila, coluna ou diagonal. Movimenta-se, pois, um número qualquer de casas, em sentido vertical, horizontal ou oblíquo.

Cavalo

O cavalo pode pular peças. É a única peça do xadrez que tem essa faculdade.

O seu movimento forma um arco imaginário. Supondo um pequeno retângulo de 6 casas (3×2), o cavalo pula de um vértice a outro:

Diag. 14

Diag. 15

Diag. 16

Pode dizer-se, pois, que ele se movimenta *uma casa, como o bispo* (em diagonal) e, logo após, avança *mais uma casa, como a torre* (em sentido vertical ou horizontal); ou vice-versa. A sua marcha forma um pequeno arco que mede, ao todo, 3 casas de extensão.

Diagrama 17

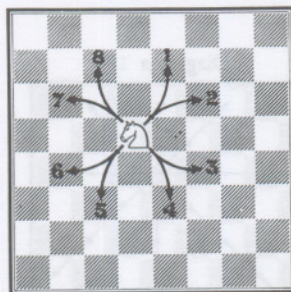
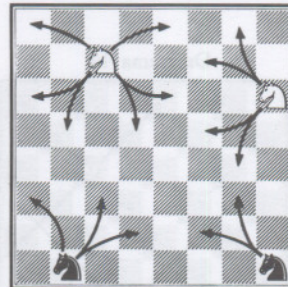



Diagrama 18

MOVIMENTO DO CAVALO

Examine-se o diag. 17. Como se vê, numa posição mais ou menos central — o cavalo pode ir a 8 casas diferentes. Estas 8 casas (denominadas, em conjunto, a *rosácea* do cavalo) significam o máximo de casas que um cavalo pode dominar.

Mas se ele estiver em situação menos central, o seu domínio de casas poderá ficar reduzido. No diag. 18, o cavalo branco da esquerda pode ir a 6 casas diferentes. O cavalo branco da direita só tem 4 casas à sua disposição. O cavalo preto da esquerda tem 3 casas. E, finalmente, o cavalo preto do canto inferior direito só tem 2 casas.

Já se disse que o cavalo pode pular peças, quer da sua cor quer da cor contrária.

Diagrama 19

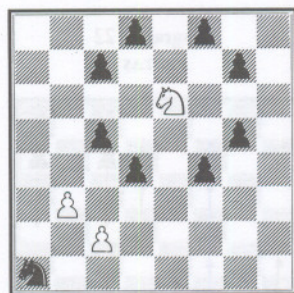
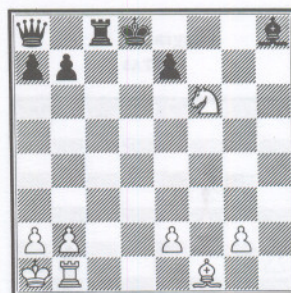



Diagrama 20

O cavalo branco (diag. 19) pode ir a qualquer uma das 8 casas da sua rosácea (assinaladas com peões pretos). O cavalo preto do canto inferior esquerdo pode movimentar-se às 2 casas que lhe correspondem (assinaladas com peões brancos).

Compare-se, porém, com as demais peças que não têm a faculdade de pular. Veja-se o diag. 20. No canto inferior, à esquerda, o rei branco está preso: não pode ir a nenhuma das 3 casas que tem em roda, pois estão ocupadas por peças brancas. A torre branca não pode subir; só pode movimentar-se à direita, até onde está o bispo branco. O bispo branco está fechado: não tem por onde sair. No canto superior, à esquerda, a dama preta só tem uma casa disponível. A torre preta pode ir uma casa só à esquerda, mas pode avançar 7 casas ao longo da coluna bispo-dama. O rei preto só tem uma casa disponível (as outras duas casas livres estão sob o domínio do cavalo branco). O bispo preto só pode ir a 2 casas; numa delas, aliás, captura o cavalo adversário.

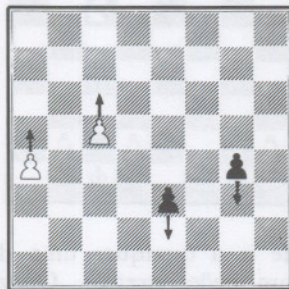
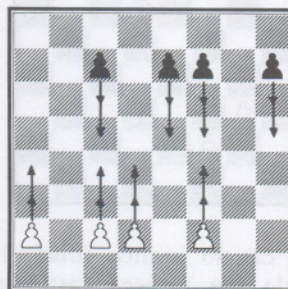
Peão

O peão é a única peça que *não pode retroceder*. Ele avança, para a frente (em sentido vertical), uma casa de cada vez.

No lance inicial, porém (isto é, quando ainda está na 2.ª fila, na casa de partida), o peão pode escolher entre duas modalidades de lance:

1) avançar uma casa, como normalmente;

2) avançar duas casas, de uma só vez.

Veja-se, por exemplo, o diag. 124 (pg. 74). Quando as brancas jogarem, o peão poderá ir até a 3ª fila, ou até a 4ª, à vontade do jogador. Feito o lance, porém – e não mais estando na 2ª fila – o peão só poderá avançar uma casa de cada vez.

No diag. 21 vêem-se dois peões brancos e dois pretos. Os únicos movimentos possíveis estão representados com setas. No diag. 22 vêem-se quatro peões brancos e quatro pretos, com os duplos movimentos possíveis. Como se acham ainda nas casas iniciais (2ª fila), cada peão pode avançar uma ou duas casas – de uma vez – de acordo com a vontade de cada jogador. Mas após deixar a casa inicial, o peão só poderá avançar uma casa em cada lance.

Como já foi dito, ao falarmos da colocação das peças, está convencionado – nos diagramas – que as brancas venham colocadas, inicialmente, na parte inferior. E as pretas, na parte superior. De modo que os peões brancos avançam para cima, ao passo que os peões pretos se movimentam para baixo.

Há dois casos particulares relativos ao peão: 1º) quanto ao modo de capturar, em que o peão diverge da regra geral aplicável às demais peças; 2º) quanto ao que acontece quando o peão chega à oitava fila e não pode continuar avançando. Esses dois casos especiais serão estudados mais adiante.

Roque

O roque é um movimento combinado de rei e torre, que vale por uma jogada só. Trata-se, pois, do único lance em que se movem, simultaneamente, duas peças do mesmo bando.

O roque, portanto, consta de duas fases e efetua-se da seguinte forma:

1º) O rei, desde a sua casa inicial, movimenta-se duas casas à direita ou à esquerda (em sentido horizontal), na direção da torre que vai rocar.

2º) A torre correspondente desloca-se horizontalmente, pula por cima do rei e coloca-se ao lado deste.

Há dois roques: o PEQUENO ROQUE (ou *roque menor*), realizado no flanco do rei; e o GRANDE ROQUE (ou *roque maior*), realizado no flanco da dama.

Demonstração de PEQUENO ROQUE. Posição inicial:

Diagrama 23

Primeira fase – o rei se desloca duas casas em direção à torre do rei:

Diagrama 24

Segunda fase – a torre pula por cima do rei e se coloca ao seu lado:

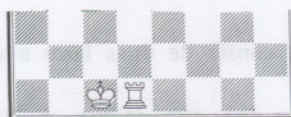
Diagrama 25

Essa é (diag. 25) a posição final do pequeno roque das brancas.

Veja-se, agora, a realização do GRANDE ROQUE das brancas (diagramas 26, 27 e 28):

Diagrama 26 Diagrama 27

POSIÇÃO INICIAL 1.ª FASE

Diagrama 28

2.ª FASE E POSIÇÃO FINAL

Os exemplos anteriores correspondem às brancas. Com as peças pretas, a realização é idêntica (diagramas 29, 30, 31, 32 e 33):

Diagrama 29

POSIÇÃO INICIAL

PEQUENO ROQUE DAS PRETAS

Diagrama 30

1.ª FASE

Diagrama 31

POSIÇÃO FINAL

GRANDE ROQUE DAS PRETAS

Diagrama 32

1.ª FASE

Diagrama 33

POSIÇÃO FINAL

O roque tem por objetivo primordial proteger o rei, levando-o a posição mais segura, enquanto a torre se desloca para o centro, onde poderá agir imediatamente.

O roque obedece ao seguinte regulamento:

1º – O rei e a torre devem estar em suas casas iniciais, sem ter-se movido até então. Se o rei já realizou algum movimento,

o roque é definitivamente impossível — nessa partida. Se uma das torres já se mexeu, o roque não poderá ser realizado com essa torre. E se as duas torres dum bando já se moveram — o roque não mais poderá ser efetuado.

2º — O roque é *transitoriamente* impossível quando uma ou várias das casas entre o rei e a torre estiverem ocupadas por qualquer peça. Exemplos:

Diagrama 34

PEQUENO ROQUE IMPEDIDO

Diagrama 35

GRANDE ROQUE IMPEDIDO

No diag. 34 (supõe-se que o rei e a torre ainda não se moveram nenhuma vez), o pequeno roque é impossível, *no momento,* por causa do cavalo branco. Se este se deslocar desimpedirá o caminho e o roque poderá ser efetuado.

No diag. 35 (supõe-se, sempre, que o rei e a torre não tenham movido ainda), o grande roque poderia ser efetuado se o bispo preto não obstruísse a passagem.

3º — O roque é *transitoriamente* impossível,

a) se o rei estiver diretamente atacado por peça contrária (ou seja, se ele estiver em xeque);

b) se o rei — ao efetuar o movimento do roque — tiver de passar por casas dominadas por peças contrárias;

c) se o rei — depois de efetuado o roque — ficar sob o ataque de peça contrária (isto é, se ficar em xeque).

Exemplos:

Diagrama 36

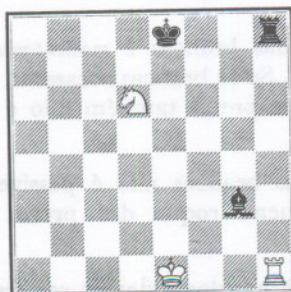
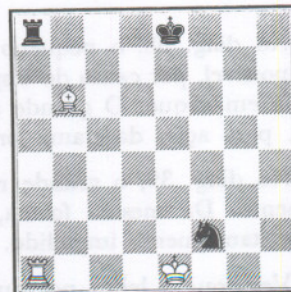



Diagrama 37

No diag. 36, o pequeno roque das brancas é impossível, *no momento*, porque o rei branco está em xeque (o bispo preto ameaça diretamente o rei branco). O roque pequeno das pretas também é *momentaneamente* impossível, pois o cavalo branco está a dar xeque ao rei preto.

No diag. 37, o grande roque das brancas não é possível, *no momento*, porque o rei deveria passar por uma casa dominada pelo cavalo preto. As pretas, por sua vez, não podem, *momentaneamente*, efetuar o grande roque em virtude da ação do bispo branco, que domina uma das casas de passagem do rei preto.

Nos quatro exemplos apontados supõe-se, naturalmente, que os reis e as torres não tenham sido movimentados ainda. Desaparecidos os respectivos impedimentos, os diversos roques podem ser realizados.

Diagrama 38

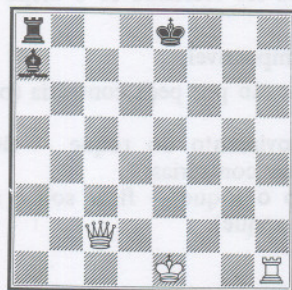
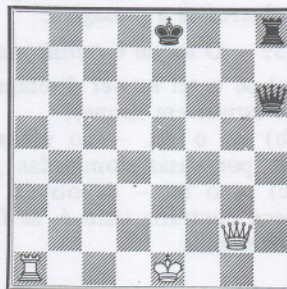



Diagrama 39

No diag. 38, o pequeno roque das brancas é *momentaneamente* impossível, por causa do bispo preto. Se as brancas rocassem, o rei ficaria em xeque. O grande roque das pretas também não é possível, pela ação da dama branca.

No diag. 39, o grande roque das brancas não é possível no momento. Da mesma forma, o pequeno roque das pretas está momentaneamente impedido.

Verifique o leitor por que são permitidos todos os roques nos diagramas seguintes (40 e 41):

Diagrama 40

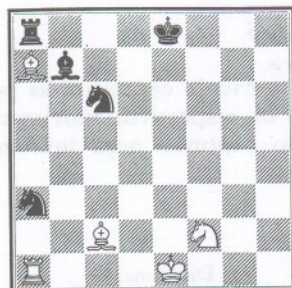
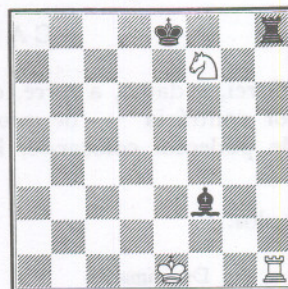
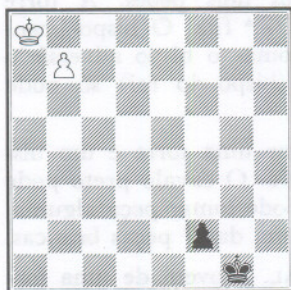



Diagrama 41

PROMOÇÃO

Quando um peão chega à oitava fila deve ser substituído imediatamente por uma peça da mesma cor (dama, torre, bispo ou cavalo), à vontade do jogador.

Normalmente substitui-se por uma dama, que é a peça mais forte. Há, porém, casos excepcionais (raros, aliás, durante uma partida), em que convém promover o peão a peça menor (torre, bispo ou cavalo).

Diagrama 42

No diag. 42, o peão branco (peão-cavalo-dama) está na 7.ª fila. Com mais um lance êle atingirá a 8.ª fila e será promovido. Na parte inferior do tabuleiro, um peão preto (peão-bispo-rei) também está prestes a ser promovido; só lhe falta avançar uma casa.

Teoricamente, pois — no decorrer de uma partida — um bando pode chegar a ter 9 damas (uma dama inicial e oito damas de peões promovidos), ou 10 torres (duas torres iniciais e oito de peões promovidos), etc. Na prática, porém, isto não acontece, pois as promoções não são muito freqüentes. A maioria das partidas termina antes de ter havido promoção alguma.

CAPTURAS

O rei, a dama, a torre, o bispo e o cavalo capturam as peças da cor contrária — de acordo com os respectivos movimentos. Aonde puderem colocar-se, lá poderão capturar peça inimiga.

Exemplos:

Diagrama 43

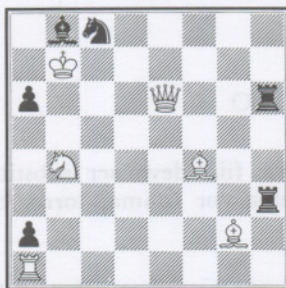



Diagrama 44

No diag. 43, o rei branco pode capturar o peão, o cavalo e o bispo pretos. A dama branca pode tomar o cavalo, qualquer uma das duas torres e qualquer um dos dois peões inimigos. O cavalo branco pode tomar qualquer dos dois peões. A torre branca só pode capturar o peão preto da 7.ª fila. O bispo branco de casa preta (bispo da dama) pode tomar o bispo adversário e uma das torres. O outro bispo branco (bispo do rei) só pode capturar a outra torre preta.

No diag. 44, o rei preto pode capturar uma torre e um bispo. A torre preta pode tomar torre e cavalo. O cavalo preto pode capturar peão e torre. O bispo preto não pode tomar peça alguma. E a dama preta pode capturar qualquer uma das 7 peças brancas.

Os peões não seguem a regra geral. Movem de uma forma e capturam em forma diferente.

Já vimos que o movimento dos peões é *vertical*, casa a casa. A captura, porém, realiza-se em sentido *diagonal*.

Os peões capturam na fila seguinte, uma casa à direita ou uma casa à esquerda da coluna em que se encontrarem.

Exemplos:

Diagrama 45

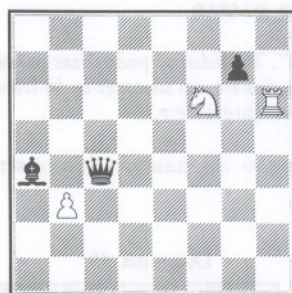
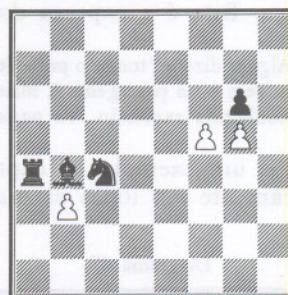



Diagrama 46

No diag. 45 o peão branco pode realizar 3 movimentos diferentes: pode avançar uma casa, pode tomar o bispo (desviando-se à esquerda) ou pode tomar a dama (desviando-se à direita). Se capturar uma das peças inimigas, retira-se esta do tabuleiro e coloca-se em seu lugar o peão.

No mesmo diagrama, o peão preto pode realizar 4 jogadas diversas: avançar uma casa, avançar duas casas (observe-se que o peão está na casa inicial), tomar o cavalo ou, finalmente, tomar a torre.

No diag. 46, à esquerda (flanco da dama), o peão branco só tem dois movimentos possíveis: capturar a torre ou o cavalo. Avançar não pode, em virtude da obstrução do bispo inimigo.

No mesmo diagrama, à direita, há um grupo de três peões, em que cada um deles tem diferentes possibilidades de movimento. O peão preto só tem um movimento: a captura do peão inimigo na coluna do bispo. Não pode avançar na sua própria coluna por causa da obstrução do outro peão branco. Quanto aos peões brancos, o da esquerda (peão-bispo-rei) tem dois movimentos: avançar uma casa ou tomar o peão adversário. O outro peão branco (peão-cavalo-rei) não tem movimento algum: não pode avançar, nem tem o que capturar dos lados.

AO PASSAR (*EN PASSANT*)

O peão que em seu lance inicial avançar 2 casas de uma vez (já se viu que isto é permitido) poderá ser capturado — mas só no lance imediato — por um peão adversário que venha a ficar colocado em casa contígua, à direita ou à esquerda. Procede-se,

então, como se o peão que moveu tivesse avançado uma casa só. Retira-se esse peão do tabuleiro, após ter movimentado o peão contrário em diagonal, como se se realizasse uma captura na 3.ª fila inimiga. Esta é a captura do peão AO PASSAR.

Alguns dizem "tomar o peão de passagem". Também se pode dizer **passando**, **na passagem** ou **à passagem**. A maioria, porém, insiste em socorrer-se do francês e usa a conhecida expressão "*en passant*" (que se abrevia *e.p.*).

Eis um exemplo de captura de peão ao passar, demonstrado graficamente em todas as suas fases:

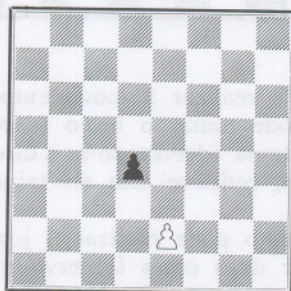
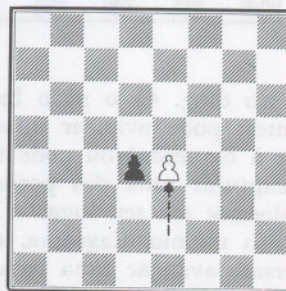
Diagrama 47

POSIÇÃO PRÉVIA: o peão branco está em sua casa inicial, na 2.ª fila.

Diagrama 48

As brancas jogaram: o peão branco avançou 2 casas de uma só vez, indo colocar-se na 4.ª fila.

REALIZAÇÃO DA CAPTURA AO PASSAR

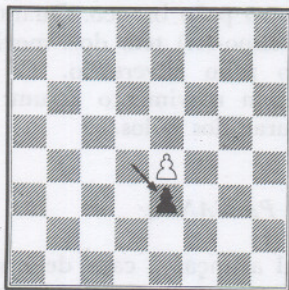
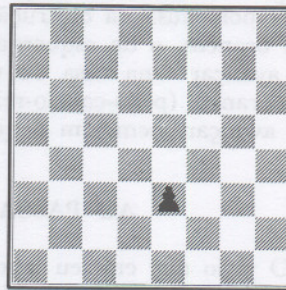
Diagrama 49

1.ª FASE: o peão preto avança em diagonal.

Diagrama 50

2.ª FASE: o peão branco é retirado do tabuleiro.

Outro exemplo:

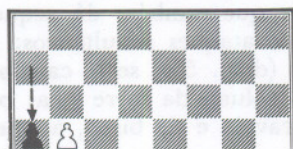
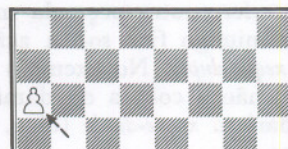
Diagrama 51

O peão preto acaba de avançar 2 casas.

Diagrama 52

O peão branco tomou *ao passar.*

O XEQUE

O rei está em xeque quando a casa em que se acha é atacada por peça adversária. É costume anunciar-se o ataque ao rei adversário pronunciando a palavra "*xeque*".

O jogador não pode colocar seu próprio rei em xeque.

Deduz-se, portanto, que um rei não pode colocar-se ao lado do rei adversário.

Todo xeque deve ser desfeito, pelo bando ameaçado — no lance seguinte. Se o rei atacado não puder fugir ao xeque — de alguma forma — ele está *mate* e seu bando perdeu a partida.

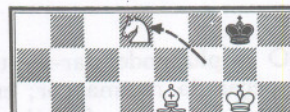
Há várias modalidades de xeque

XEQUE-DESCOBERTO

Casos há em que uma peça, ao mover-se, não ataca diretamente o rei adversário — mas o seu movimento deixa livre a ação de outra peça da mesma cor, a qual dá xeque: este é o *xeque-descoberto.* Exemplo:

Diagrama 53

Posição inicial. Não há xeque algum: o cavalo interfere a ação do bispo.

Diagrama 54

Posição seguinte. As brancas jogaram o cavalo e dão *xeque-descoberto* (com o bispo).

XEQUE-DUPLO

Quando uma peça que se move dá xeque e, ao mesmo tempo, desinterfere outra peça da mesma cor que também dá xeque — o rei inimigo fica sob a ação de dois ataques simultâneos: este é o *xeque-duplo*. No exemplo anterior (diag. 53), se o cavalo jogasse, não à coluna da dama, mas à coluna da torre — as brancas dariam *xeque-duplo* (diag. 55): de cavalo e de bispo, ao mesmo tempo.

Diagrama 55

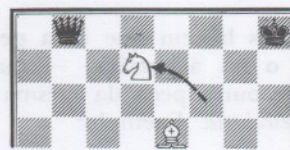
Diagrama 56

No diag. 56 há mais dois exemplos de xeque-duplo. À esquerda, as brancas jogaram a torre e desinterferiram o bispo: ambas as peças dão xeque, ao mesmo tempo. À direita, as brancas jogaram o bispo e desinterferiram a tôrre: bispo e torre dão xeque, ao mesmo tempo.

Por extensão, diz-se xeque-duplo ou, simplesmente, *duplo* — quando uma peça dá xeque ao rei e, ao mesmo tempo, ataca outra peça inimiga. Veja-se o diag. 57: duplo de cavalo.

Diagrama 57

Duplo

Diagrama 58

Duplo

O duplo pode dar-se, também, mediante a combinação de duas peças da mesma cor; enquanto uma peça move e ataca diretamente, a outra é desinterferida e também ataca. Exemplo: diag. 58. O cavalo acaba de mover e ataca a dama: enquanto isso o bispo foi desinterferido e há xeque-descoberto. O resultado é um duplo: ao rei e à dama.

NOTA. — Também costuma denominar-se *duplo* o simples ataque simultâneo a duas peças adversárias — mesmo sem ataque ao rei. Exemplo: diag. 59. O cavalo branco dá duplo de torre e dama. O peão preto dá duplo às duas torres brancas.

DUPLO — XEQUE-TRIPLO

XEQUE-TRIPLO, ETC.

No *xeque-triplo* dá-se xeque e ataca-se, ao mesmo tempo, mais duas peças adversárias. Exemplo: diag. 60. O peão branco acaba de avançar: dá xeque-descoberto (com o bispo) e ataca, ao mesmo tempo, o bispo e o cavalo inimigos.

Pode haver *xeque-quádruplo*, etc.

XEQUE-PERPÉTUO

É o xeque que se dá ininterruptamente — e que pode continuar-se até o infinito — sem que o adversário possa impedi-lo. Será estudado mais adiante, com pormenores, ao tratarmos das partidas empatadas.

O XEQUE-MATE

Como já se viu, quando o rei não pode fugir do xeque, nem pode desfazê-lo — está *mate*. E seu bando perdeu a partida.

Xeque-mate, pois — ou, simplesmente, MATE — é o xeque decisivo, inelutável, que conclui a partida.

Há mate quando, após o xeque adversário,

— o rei não pode fugir a alguma casa onde não fique em xeque,

— não é possível interpor nenhuma peça entre o rei e a peça que dá xeque,

— não é possível tomar a peça que dá xeque.

Exemplos de mate:

Diagrama 61

Diagrama 62

No diag. 61 o rei preto está mate. O cavalo dá xeque. E as pretas não podem capturar o cavalo, nem seu rei tem aonde fugir. No diag. 62 o bispo branco dá mate. Nenhuma das quatro peças pretas podem capturá-lo ou interferi-lo. E o rei não tem escapatória alguma: três casas estão bloqueadas pelas suas próprias peças e as duas casas restantes estão sob o domínio do bispo e do peão brancos.

Outros exemplos de mate:

Diagrama 63

Diagrama 64

No diag. 63 o cavalo branco moveu-se, descobriu o bispo e deu xeque-duplo. O cavalo preto poderia interferir o bispo branco; o bispo preto poderia tomar o cavalo branco; a torre poderia anular a ação de ambas as peças brancas. Mas o ataque ao rei é duplo e as pretas não podem anular — num único lance — os dois xeques. O rei preto, por sua vez, não tem aonde fugir. Logo — é mate. E as pretas perderam.

No diag. 64, o cavalo branco dá xeque. Cada uma das três peças pretas poderia tomar o cavalo se — ao mover — não descobrissem seu próprio rei. Diz-se, então, que essas peças estão *pregadas*. Um dos bispos brancos prega a torre preta; a torre branca prega o bispo; a dama está a pregar o cavalo. Nenhuma das peças pretas, pois, pode mover-se. O cavalo branco não pode ser capturado e o xeque não pode ser desfeito. O rei adversário não tem fuga. E é mate. As pretas perderam.

Há, entre outros, dois tipos interessantes de mate:

Diagrama 65

MATE ABAFADO

Diagrama 66

MATE DE BANDA

No mate *abafado* (diag. 65), o rei está afogado pelas suas próprias peças. As peças do mesmo bando *bloqueiam* seu próprio rei. É o que se denomina *autobloqueio*. No mate de *banda* o rei está preso ao longo de uma fila. No nosso exemplo (diag. 66), as diversas vias de fuga do rei — para a 2.ª fila — estão bloqueadas por peças (neste caso peões) do seu próprio bando. É mate que se ameaça, com relativa freqüência, no decorrer das partidas.

Há outros elementos no mate (pureza, economia, etc.) que dão origem a diversas classificações. Elas serão estudadas, mais adiante, na secção de PROBLEMAS.

PARTIDAS EMPATADAS

A partida está empatada quando nenhum dos dois bandos pode vencer. Em outras palavras: quando nenhum dos jogadores pode dar mate ao adversário.

Já se compreende que se ficam os dois reis sozinhos — no fim do jogo — a partida está empatada. Há outros casos de empate matemático: um rei e um cavalo contra rei sozinho, ou rei e bispo contra rei. Nestes casos não há possibilidade — por mais remota que seja — de dar mate. Rei e dois cavalos, contra rei — só poderão dar mate se o adversário não se defender corretamente.

Há dois casos especiais — e muito importantes! — de empate:

1.º) o do rei afogado;

2.º) o do xeque-perpétuo.

REI AFOGADO

Quando o jogador que deve fazer o lance não tem o rei em xeque e, ao mesmo tempo, não pode fazer nenhum lance regula-

mentar — diz-se que o rei está *afogado*. E a partida está terminada com um empate. Exemplos:

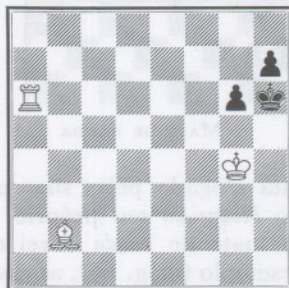
Diagrama 67

JOGAM AS PRETAS: EMPATE.

Diagrama 68

JOGAM AS PRETAS: EMPATE.

No diag. 67 — se a vez é das pretas — a partida terminou. E há EMPATE, apesar da evidente superioridade das brancas. De fato, o rei preto não está em xeque e não tem aonde ir. Quanto aos peões pretos, também não podem mover-se: o peão da torre está bloqueado pelo seu rei e o peão do cavalo não pode avançar pois está pregado pela torre inimiga. No diag. 68 — se as pretas tiverem de jogar — também há empate. Verifique o leitor por quê.

XEQUE-PERPÉTUO

Quando um dos jogadores demonstrar que pode dar xeque-perpétuo, isto é, que pode dar xeque ao rei, continuamente, ininterruptamente — em situações que podem repetir-se ao infinito — a partida está empatada. Exemplos:

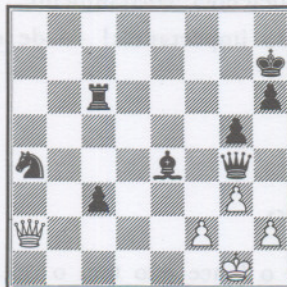
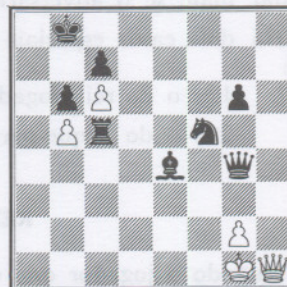
Diagrama 69

AS BRANCAS JOGAM E EMPATAM.

Diagrama 70

AS BRANCAS JOGAM E EMPATAM.

Em ambos os diagramas é evidentíssima a superioridade das pretas. As peças são exatamente as mesmas em ambos os casos: 8 peças pretas (rei, dama torre, bispo, cavalo e três peões) e 5 peças brancas (rei, dama e três peões).

No primeiro exemplo (diag. 69), se as pretas jogassem primeiro dariam mate em um lance. No segundo exemplo (diag. 70), se fosse a vez das pretas, elas dariam mate em 3 lances. Mas em ambos os casos as brancas jogam e conseguem empatar mediante xeque-perpétuo. O primeiro exemplo é extremamente simples e evidente; o leitor descobrirá a solução sem maiores esforços. O segundo exemplo poderá ser um pouco mais difícil — para um principiante. Mesmo assim, este deve tentar resolvê-lo sòzinho.

NOTA. — As soluções destes dois exemplos são dadas um pouco mais adiante, logo após o estudo das NOTAÇÕES. (págs. 41 e 42). Mais exemplos às pgs. 127 e 128.

OUTROS CASOS DE EMPATE

Os empates por *afogamento* do rei e por *xeque-perpétuo* são os que mais interessam ao principiante. Há outros casos, porém, estabelecidos pelo Regulamento da Federação Internacional de Xadrez, em que um dos jogadores pode reclamar o empate. Têm menos aplicação prática pela menor freqüência com que surgem tais situações. Mesmo assim, todo enxadrista deve conhecê-las — especialmente para os jogos oficiais.

Haverá empate:

a) Quando a mesma posição se repetir 3 vezes. O empate deve ser reclamado nesse momento; não poderá ser reivindicado mais tarde, depois que a posição se tiver modificado. Isto é o que se denomina: empate pelo retorno de posição ou pela repetição de lances.

Veja-se um exemplo à pg. 128 (diag. 174).

b) Quando um jogador demonstrar que foram feitos 50 lances completos (50 jogadas de cada lado) sem ter havido captura

ou movimento de peão. O empate deve ser reclamado nesse momento; não poderá ser reivindicado mais tarde, após a posição ter-se modificado, se já não prevalecerem aquelas condições (50 lances sem captura nem movimento de peão). Após cada captura ou movimento de peão começarão a contar-se, de novo, os 50 lances regulamentares.

Ainda de acordo com o Regulamento Internacional — cada jogador pode, em qualquer momento da partida exigir do seu adversário que lhe dê mate em 50 lances. Se o mate não sobrevier após esses 50 lances — será declarado o empate. Mas se recomeçará a contar os 50 lances após cada captura ou movimento de peão. Excetuam-se certas posições (rei, bispo e cavalo contra rei), para as quais a teoria demonstrou que são precisos mais de 50 lances para forçar o mate. Nesse caso conceder-se-á um número de lances duas vezes superior ao número que a teoria estimar necessário.

NOTAÇÕES

Para descrever as partidas, isto é, para indicar os lances que se sucedem — assim como para anotar posições determinadas, problemas, etc. — há dois sistemas de notação: o *descritivo* e o *algébrico*.

NOTAÇÃO DESCRITIVA

É a mais usada na América — e será a notação empregada neste livro.

As peças designam-se pela sua inicial (em letra maiúscula):

rei .... R

dama .... D

tôrre .... T

bispo .... B

cavalo C

peão............ P

A fim de facilitar a leitura dos lances, em livros e revistas de línguas estrangeiras, damos a

NOTAÇÃO COMPARADA EM VÁRIOS IDIOMAS

	REI	DAMA	TORRE	BISPO	CAVALO	PEÃO
Português	R	D	T	B	C	P
Espanhol	R	D	T	A	C	P
Inglês	K	Q	R	B	Kt*	P
Francês	R	D	T	F	C	P
Italiano	R	D	T	A	C	P
Alemão	K	D	T	L	S	(B)
Holandês	K	D	T	L	P	(Pi)
Húngaro	K	V	B	F	H	(G)
Tcheco	K	D	V	S	J	(P)
Polonês	K	H	W	G	S	(P)
Russo	Kp	Φ	Л	C	K	(П)

(*) Kt (Knight). Nos Estados Unidos, em lugar de Kt, usa-se, mais freqüentemente, a letra N.

Quando é preciso distinguir, por exemplo, a torre *do rei* da torre *da dama* — acrescenta-se a letra R ou D: TR (torre do rei), TD (torre da dama). O mesmo processo se usa para o bispo e o cavalo: BR, BD, CR, CD. Os nomes das oito colunas, pois, abreviam-se da seguinte forma: TD, CD, BD, D, R, BR, CR e TR (da esquerda à direita, para as brancas; e da direita à esquerda, para as pretas).

As oito filas são numeradas de 1 a 8, da 1.ª fila para a frente, quer para as brancas como para as pretas. Vê-se, pois, que a mesma casa terá numeração diferente, segundo indique jogada ou peça correspondente às brancas ou às pretas.

Nos diagramas impressos a numeração vai de baixo para cima, para as brancas; e de cima para baixo, para as pretas.

Para assinalar uma casa indica-se o número correspondente à fila e, logo após, o nome da coluna.

Eis as denominações das casas, quer se trate das peças brancas ou das pretas:

Diagrama 71

8	8TD	8CD	8BD	8D	8R	8BR	8CR	8TR
7	7TD	7CD	7BD	7D	7R	7BR	7CR	7TR
6	6TD	6CD	6BD	6D	6R	6BR	6CR	6TR
5	5TD	5CD	5BD	5D	5R	5BR	5CR	5TR
4	4TD	4CD	4BD	4D	4R	4BR	4CR	4TR
3	3TD	3CD	3BD	3D	3R	3BR	3CR	3TR
2	2TD	2CD	2BD	2D	2R	2BR	2CR	2TR
1	1TD	1CD	1BD	1D	1R	1BR	1CR	1TR
	TD	CD	BD	D	R	BR	CR	TR

Denominação das casas para as brancas.

Diagrama 72

	TD	CD	BD	D	R	BR	CR	TR
1	1TD	1CD	1BD	1D	1R	1BR	1CR	1TR
2	2TD	2CD	2BD	2D	2R	2BR	2CR	2TR
3	3TD	3CD	3BD	3D	3R	3BR	3CR	3TR
4	4TD	4CD	4BD	4D	4R	4BR	4CR	4TR
5	5TD	5CD	5BD	5D	5R	5BR	5CR	5TR
6	6TD	6CD	6BD	6D	6R	6BR	6CR	6TR
7	7TD	7CD	7BD	7D	7R	7BR	7CR	7TR
8	8TD	8CD	8BD	8D	8R	8BR	8CR	8TR

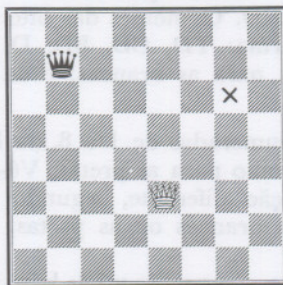
Denominação das casas para as pretas.

Para indicar uma jogada, aponta-se a inicial da peça que move e, logo após, a casa de chegada. Exemplos:

R2R — o rei foi até a 2.ª casa de sua própria coluna;

D3CD — a dama foi até a 3.ª casa da coluna do cavalo da dama.

Costuma abreviar-se a notação sempre que possível. Examinemos, por exemplo, o último lance apontado — D3CD — no seguinte diagrama:

Diagrama 73

Se se tratar da dama branca, será preciso especificar D3CD, para distinguir de D3CR, já que a dama pode ir a ambas as casas. Mas se nos referirmos a um lance da dama preta, bastará indicar

D3C; e subentende-se que é D3CD porque a dama preta não pode ir a 3CR (assinalado com um x).

Coloque o leitor todas as peças no tabuleiro, em suas respectivas casas iniciais, como ao começar uma partida. Nesta situação, se as brancas saem jogando o CR a 3B não será suficiente anotar C3B: haverá ambigüidade porque o CD também pode jogar a 3B. É preciso especificar, pois: C3BR. Também se poderia anotar CR3B. Ambas as notações são corretas. Preferimos, porém, o primeiro sistema — C3BR — porque nem sempre, no decorrer da partida, será fácil lembrar qual é o CR e qual o CD.

Outros exemplos:

Diagrama 74

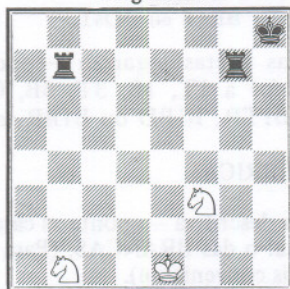
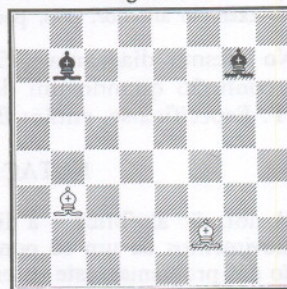



Diagrama 75

No diag. 74, se jogarem as brancas, só poderia haver confusão no lance C2D, já que ambos os cavalos podem atingir essa casa (2D). Como neste hipotético fim de partida não é possível indicar qual é o CR e qual é o CD — o caso resolve-se apontando, entre parênteses, a *casa de saída* do C que joga:

C(3BR)2D ou C(1CD)2D.

Esta notação pode ser abreviada da seguinte forma: C(3)2D ou C(1)2D. Os números entre parênteses indicam a fila de partida. Outros preferem abreviar indicando a coluna da qual parte a peça jogada. No nosso caso seria: C(B)2D ou C(C)2D. A primeira fórmula quer dizer: "cavalo que está na coluna do bispo, vai a 2D"; a segunda indica o seguinte: "cavalo que está na coluna do cavalo, vai a 2D".

No mesmo diagrama (74), se as pretas jogarem qualquer uma das torres a 1C, 3C, 4C, 5C, 6C, 7C e 2T — bastará especificar a casa de chegada: T1CD ou T1CR, T3CD ou T3CR, etc. Se uma das torres for a 8C (não esquecer que esta notação é para

as pretas e vai de cima para baixo) não pode haver ambigüidade. num caso seria T×C *xeque*, no outro caso T8C *xeque*. Mas se se tratar das casas 2BD, 2D, 2R e 2BR será preciso especificar, também, qual a torre que move. Por exemplo: T(2CD)2BD ou T(2CR)2BD — porque ambas as torres podem atingir essa casa. Pode abreviar-se, elegante e corretamente, para T(CD)2BD ou T(CR)2BD.

No diag. 75 — jogando as brancas — só pode haver confusão se um dos bispos for a 4T. Aponta-se, então, B4TD ou B4TR, de acordo com o caso.

Tratando-se de bispos (com exceção do raríssimo caso em que peões são promovidos a bispos) é sempre fácil apontar o BD e o BR. No caso das peças brancas, o BD vai sempre pelas casas pretas e o BR pelas casas brancas. Com os bispos pretos acontece o contrário: o BD corre pelas diagonais brancas e o BR pelas diagonais pretas. O leitor poderá verificá-lo com toda a facilidade.

No exemplo anterior, pois, poder-se-ia anotar BR4T ou BD4T.

No mesmo diagrama (75) — se as pretas jogarem — pode haver confusão quando um dos bispos for a 1T, 1B, 3T, 3B, 6B, 7C, 8T. Especifica-se, então: B1TD ou B1TR, B1BD ou B1BR, etc.

NOTAÇÃO ALGÉBRICA

A notação algébrica – à diferença da descritiva – aponta as casas e os movimentos de um só ponto de vista: o das BRANCAS. (Para a notação dos problemas, este sistema é o mais conveniente).

As peças, com exceção dos peões, designam-se pela inicial (em letra maiúscula), como no sistema descritivo. Os peões não têm designação – não são indicados.

As oito colunas, da esquerda para a direita (do ponto de vista das brancas), indicam-se com as letras **a, b, c, d, e, f, g** e **h**. As oito filas numeram-se de 1 a 8, partindo da base das brancas.

Diagrama 76

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

NOTAÇÃO ALGÉBRICA

A notação algébrica oferece, pois, a seguinte vantagem: cada casa tem uma *única denominação*, quer para as brancas, quer para as pretas. Cada casa é *invariavelmente* definida pela combinação de uma letra e um número.

Escreve-se, primeiro, a inicial da peça e acrescentam-se, a seguir, a casa de saída e a casa de chegada. Para os peões só se indicam as casas. Em notação abreviada só se apontam as casas de chegada. Exemplos:

Cg1-f3 indica que o cavalo situado em gl vai a f3. Abreviadamente, escreve-se Cf3.

d7-d5 indica que o peão de d7 avança até d5. Abreviadamente: d5.

Quando duas peças iguais podem ir à mesma casa, a notação não pode ser inteiramente abreviada. Completa-se, pois, com a indicação da fila ou da coluna, da qual parte a peça jogada. No diagrama 74, se o C de b1 for a d2, a notação Cbl-d2 abrevia-se das seguintes formas: Cbd2 ou C1d2. A escolha do sistema de abreviatura poderá depender do caso: se as duas peças estiverem na mesma fila, indicam-se as colunas respectivas; se estiverem na mesma coluna, apela-se à numeração das filas.

SINAIS CONVENCIONAIS E ABREVIATURAS COMUNS

O–O	pequeno roque
O–O–O	grande roque
×	toma
+ *ou* xq	xeque
++ *ou* mate	xeque-mate
!	lance bom
!!	lance ótimo
?	lance fraco ou mau
??	lance péssimo
!?	lance duvidoso
+ desc. *ou* xq desc.	xeque-descoberto
+ dup. *ou* xq dup.	xeque-duplo
a.p.	ao passar, passando, à passagem A maioria ainda escreve e.p. (abreviatura do francês *en passant*). Em espanhol abrevia-se a.p. (*al paso*).

Quando um peão é promovido, costuma indicar-se a peça da promoção entre parênteses, ou logo após um sinal de igualdade. Exemplo: um peão chega à casa 8R e faz dama. Escreve-se:

P8R(D) ou P8R=D.

Alguns simplificam e escrevem P8RD.

NOTAÇÃO DAS PARTIDAS

Os lances das partidas, estudos, finais ou problemas — numeram-se consecutivamente, de 1 em diante. Cada número abrange uma jogada das brancas e a subseqüente resposta das pretas. Há três sistemas de agrupar as notações: *colunar*, *fracionário* e *linear*. Eis uma demonstração completa com os três lances que constituem a Defesa Morphy da Partida Espanhola (Ruy López).

COLUNAR:

PARTIDA ESPANHOLA
(*Defesa Morphy*)

	Brancas	Pretas
1.	P 4 R	P 4 R
2.	C 3 B R	C 3 B D
3.	B 5 C	P 3 T D

FRACIONÁRIO:

P. ESPANHOLA
(*Defesa Morphy*)

1. P 4 R / P 4 R 2. C 3 B R / C 3 B D 3. B 5 C / P 3 T D

LINEAR:

P. ESPANHOLA (*Defesa Morphy*)
1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C, P3TD.

Os três lances característicos da Defesa Nimzovitch da Partida Indiana (diz-se, abreviadamente, Defesa Nimzo-Indiana) poderiam ser descritos das seguintes formas:

1.	P 4 D	C 3 B R
2.	P 4 B D	P 3 R
3.	C 3 B D	B 5 C

1. P 4 D / C 3 B R 2. P 4 B D / P 3 R 3. C 3 B D / B 5 C

1. P4D, C3BR; 2 . P4BD, P3R; 3 . C3BD, B5C.

Nas análises de partidas e estudos — especialmente, nas soluções de problemas — usam-se determinadas expressões para facilitar a descrição dos lances.

Para indicar *todos* os lances possíveis duma peça diz-se, apenas, *MOVE* ou *JOGA*. Exemplo:

2. C move, D7T mate.

Isto quer dizer que no 2.º lance, *a qualquer lance* do cavalo branco a dama preta dá mate em 7T.

Quando, depois de analisar determinados movimentos de uma peça, quer indicar-se os *lances restantes dessa mesma peça* — escreve-se a inicial e acrescenta-se a palavra *OUTRO*. Exemplo:

3. . . B×B; 4. T×B. Se 3. . . B outro; 4. C7R

Quando, no fim de uma análise quer-se englobar todos os movimentos restantes de um bando, diz-se, tão só, *OUTRO*. Eis um exemplo geral (de uma análise imaginária):

Se 1. . .	C move;	2. C6C mate
	B×B	T×B
	B outro	C7R
	T4C	T×T
	T outro	D5R
	D×B	D×D
	outro	B×D

Agora — já estudadas as notações — podemos dar as soluções dos dois exemplos de xeque-perpétuo.

SOLUÇÃO DO DIAGRAMA 69:

Em notação descritiva		Em notação algébrica	
1. D7B+	R1T	1. Df7+	Rh8
2. D8B+	R2T	2. Df8+	Rh7
3. D7B+	R1T	3. Df7+	Rh8

Etc., etc. Os lances das pretas são forçados. Há xeque-perpétuo e a partida está empatada.

SOLUÇÃO DO DIAGRAMA 70

Em notação descritiva		Em notação algébrica	
1. D 8 T+	R 2 T	1. D h 8+	R a 7
2. D 1 T+	R 1 C	2. D a 1+	R b 8
3. D 8 TR+	R 2 T	3. D h 8+	R a 7

Etc., etc. Há xeque-perpétuo. A partida está empatada.

Nota. — O lance 2 das brancas — na notação descritiva — está suficientemente especificado, porque D1TR não seria xeque. Todavia, no 3.º lance das brancas é preciso especificar D8TR porque D8TD também seria xeque.

EXEMPLO DE NOTAÇÃO DE UMA PARTIDA

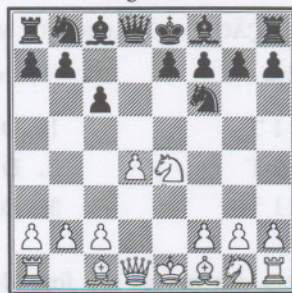
Partida n.º 1

Brancas: Reti

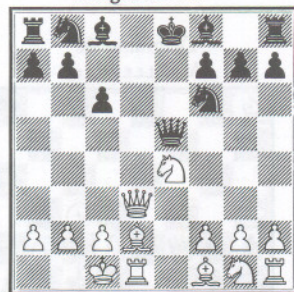
Pretas: Tartakower

PARTIDA CARO-KANN

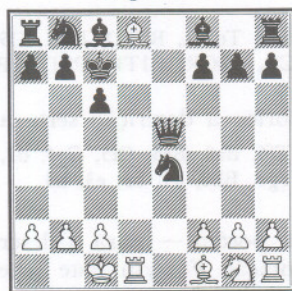
Notação descritiva		Notação algébrica	
1. P4R	P3BD	1. e 4	c 6
2. P4D	P4D	2. d 4	d 5
3. C3BD	P×P	3. C c 3	d×e
4. C×P	C3B	4. C×e	C f 6

Diagrama 77

Posição depois de 4... C3B (Cf6)

5.	D3D	P4R	5.	Dd3	e5
6.	P×P	D4T+	6.	d×e	Da5+
7.	B2D	D×P R	7.	Bd2	D×e
8.	O–O–O !		8.	O–O–O !	

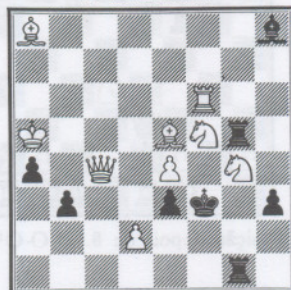
Diagrama 78

Posição depois de 8. O-O-O!

8.	. . .	C×C ?	8.	. . .	C×C ?
9.	D8D+ ! !	R×D	9	Dd8+ ! !	R×D
10.	B5C+ dup.	R2B	10.	Bg5+ dup.	Rc7
11.	B8D mate.		11.	Bd8 mate.	

Diagrama 79

Posição depois de 11.B8D (Bd8) mate.

SISTEMAS PARA ANOTAR POSIÇÕES. NOTAÇÃO FORSYTH

Para anotar posições de partidas, finais, problemas, etc. — pode usar-se o sistema descritivo ou o algébrico. Veja-se, por exemplo, o diag. 80, que é um problema em 2 lances do famoso compositor argentino Ellerman:

Diagrama 80
A. Ellerman

As brancas jogam e dão mate em 2 lances.
(A solução vai no fim do Manual)

A posição do problema acima pode ser anotada pelo sistema descritivo:

Brancas: R5TD, D4BD, T6BR, B8TD, B5R, C5BR, C4CR, P2D, P4R.
Pretas: R6BR, T4CR, T8CR, B1TR, P5TD, P6CD, P6R, P6TR.

Pelo sistema algébrico a descrição seria a seguinte:

Brancas: Ra5, Dc4, Tf6, Ba8, Be5, Cf5, Cg4, d2, e4.
Pretas: Rf3, Tg5, Tg1, Bh8, a4, b3, e3, h3.

O melhor sistema, porém — para a descrição de posições determinadas — é a notação Forsyth. Este sistema é fácil e muito rápido. Descreve-se o tabuleiro com as suas peças, correndo ao longo das *filas*, da esquerda para a direita e de cima para baixo. Começa-se, portanto, na casa a8. As peças brancas são representadas pelas iniciais *maiúsculas;* as peças pretas pelas iniciais *minúsculas.* Às casas em branco correspondem números. Uma casa em branco é designada por 1; se houver duas casas *seguidas* em branco, escreve-se 2; etc. Se a *fila* inteira estiver vazia — escreve-se 8. As notações costumam ser redigidas em 8 grupos (separados por ponto, hífen ou travessão), que correspondem às 8 filas do tabuleiro.

No diagrama 80 temos, na 1. fila, na parte superior, um bispo branco, seis casas vazias e um bispo preto; anota-se: B6b. A segunda fila, logo abaixo, está inteiramente vazia; escreve-se: 8. Na terceira fila há cinco casas vazias, uma torre branca e mais duas casas vazias; aponta-se: 5T2. Etc. A descrição total seria a seguinte:

B6b. 8. 5T2. R3BCt1. plD1P1C1. 1p2prlp. 3P4. 6t1.

O diag. 79 (posição final da partida RETI-TARTAKOWER) seria descrito, rápida e elegantemente, do seguinte modo:

tcbB1blt. ppr2ppp. 2p5. 4d3. 4c3. 8. PPP2PPP. 2RT1BCT.

OUTRAS PRESCRIÇÕES DO REGULAMENTO INTERNACIONAL DO JOGO DE XADREZ

Damos a seguir mais alguns preceitos, extraídos do código sancionado pela Federação Internacional de Xadrez (Congresso de Haia, 1928). Embora estes artigos se refiram a jogos e torneios oficiais, é indispensável que o enxadrista os conheça. E seria muito de desejar que a sua aplicação fôsse estendida às partidas amistosas!

DA SAÍDA

A distribuição das cores faz-se, na primeira partida, por mútuo acordo ou tirando a sorte. Já se sabe que as brancas fazem, sempre, o lance inicial. Nas partidas seguintes as cores serão revezadas, alternadamente, sejam quais forem os resultados das partidas.

DAS PARTIDAS ANULADAS

Se durante a partida, ou depois de terminada, se comprovar que a posição inicial das peças era incorreta ou que o tabuleiro estava mal colocado — a partida deverá ser anulada.

Se no decorrer da partida se modificar ilegalmente o número ou a posição das peças, a partida deverá ser reencetada do ponto em que se deu tal modificação irregular. Se não for possível reconstituir a posição correta, a partida deverá ser anulada.

DA EXECUÇÃO DO ROQUE

Move-se primeiro o rei; e depois, a tôrre.

DA ARRUMAÇÃO DAS PEÇAS

Durante a partida, cada jogador pode arrumar (endireitar) suas peças, sob a condição de avisar o adversário. É costume dizer — em francês — "*j'adoube*". Os que falam espanhol dizem "*compongo*". Em bom português se dirá "arrumo" ou, simplesmente, "com licença".

É proibido arrumar as peças do adversário. Mas pode exigir-se dele que as arrume, quando estiverem incorretamente colocadas no tabuleiro.

PEÇA TOCADA — PEÇA JOGADA

Este deve ser o lema das partidas amistosas — assim como é um dos mais severos imperativos nas partidas oficiais.

"É a disciplina mais importante a observar no Xadrez" — dizia já o primeiro código brasileiro, redigido por Arthur Napoleão, no Rio (abril de 1898).

O jogo de xadrez é, sobretudo, um esporte cavalheiresco; e é privilégio de cavalheiros saber cumprir um regulamento, mesmo à custa de uma possível derrota esportiva.

O art. 15 do Regulamento Internacional prevê minuciosamente todos os casos e prescreve a conduta correspondente a cada um deles.

Se o jogador que tem a fazer o lance tocar:

a) **uma de suas peças** — deve jogá-la;

b) **uma das peças do adversário** — deve tomá-la;

c) **uma de suas peças e outra do adversário** — deve tomar esta com aquela.

Quando — no caso **c** — a captura não for possível, o adversário pode exigir do parceiro que jogue a peça tocada ou que tome normalmente a peça adversária, com uma de suas próprias peças. A escolha desta última corresponde ao jogador que cometeu a falta. Se não puderem ser executados, legalmente, nenhum dos lances indicados em **a**, **b**, **c** — a falta cometida ficará sem castigo.

d) Se o jogador que tem a fazer o lance tocar **várias de suas peças** — o adversário tem o direito de escolher a peça que deverá ser jogada. Se nenhuma das peças puder jogar legalmente — não se exigirá penalidade alguma.

e) Se o jogador que tem a fazer o lance tocar **várias peças do adversário**, este determinará qual a que deve ser capturada. Se nenhuma dessas peças puder ser tomada legalmente — não haverá penalidade.

Nota. — Antigamente, na hipótese de não poderem cumprir-se tais penalidades (por impossibilidade legal de movimentar ou capturar a peça tocada) — exigia-se que o jogador movimentasse o rei. Mas, se o rei estivesse impedido, isto é, se não pudesse mover (executar algum lance legal) — então não haveria punição.

DAS PARTIDAS COM VANTAGEM

Numa série de partidas, um jogador pode dar vantagem ao adversário renunciando à saída em todas as partidas, isto é, ficando sempre com as pretas.

O jogador que recebe a vantagem de um ou mais lances, deve executá-los ao começar a partida, apenas chegue a sua vez de jogar. Quem recebe vantagem de dois ou mais lances não deve, ao fazê-los, ultrapassar a linha média do tabuleiro.

Quem dá vantagem de uma peça tem direito à saída, salvo se esta fizer parte do partido concedido.

Se se concede um peão de vantagem, este será o peão do bispo do rei (PBR).

Se se dá uma torre, um bispo ou um cavalo — de vantagem — a peça oferecida é, geralmente, a T, o B ou C da dama, salvo combinação em contrário.

Quem dá uma torre de vantagem pode também rocar do lado dessa torre, desde que se atenha ao regulamento do roque e a casa daquela torre não estiver ocupada por peça alguma.

DA CONDUTA DOS JOGADORES

No decorrer de uma partida é proibido servir-se de notas, manuscritos ou impressos referentes à partida; também se proíbe recorrer a conselho ou parecer de terceiros.

Não se permitirá nenhuma análise nas salas do torneio.

Os jogadores devem abster-se de todo comentário sobre os lances de ambas as partes.

É proibido assinalar com o dedo, ou tocar as casas do tabuleiro, para facilitar o cálculo dos lances possíveis.

Em xadrez não se devolve nunca um lance regulamentar.

O lance executa-se transportando diretamente, à nova casa, a peça tocada. A peça jogada deve soltar-se imediatamente.

Numa captura o jogador tirará imediatamente do tabuleiro a peça capturada.

É proibido distrair ou incomodar o adversário — de forma alguma.

O CUMPRIMENTO ESPONTÂNEO DO REGULAMENTO E OS BONS MODOS CONDIZEM COM O CARÁTER CAVALHEIRESCO DO JOGO.

Primeiras noções de estratégia

Fases da Partida:

ABERTURA, MEIO-JOGO, FINAL

Na partida de xadrez costuma-se distinguir 3 fases sucessivas: a *abertura*, o *meio-jogo* e o *final*, cujos limites não são absolutamente precisos.

Não é possível — nem é necessário — delimitar com rigorosa exatidão o começo e o fim de cada uma dessas fases. Aliás, está claro que uma partida pode terminar logo na abertura se o mate sobrevier nos primeiros lances; ou se — por ter cometido um erro grosseiro ou por achar evidente a derrota — um dos jogadores abandonar. Há mestres que impugnam a existência dessas três fases. Mas, apesar de suas falhas, a divisão é cômoda para o estudo sistematizado do xadrez.

ABERTURA

Em termos gerais — a abertura corresponde aos lances iniciais da partida. A abertura caracteriza-se pelo *desenvolvimento*. Desenvolvem-se as peças, procurando-se dar-lhes uma disposição sólida que garanta a defesa e permita um ataque eficiente. Alguns peões avançam e certas linhas de ação abrem-se; desenvolvem-se as peças menores, realiza-se o roque e inicia-se a pressão sobre o centro ou sôbre o flanco inimigo.

Quando termina a abertura? Não é possível afirmá-lo com segurança. Alekhine disse que a abertura conclui quando se rompe o equilíbrio. Mas esta definição é incorreta em muitos tipos de partidas. E é evidente que a luta entre os dois adversários se inicia no primeiro lance.

A abertura abrange, em geral, os primeiros 6 a 12 lances, ou pouco mais.

MEIO-JOGO

O meio-jogo dá a cada partida sua feição própria e individual. Luta-se, agora, para obter vantagem material e, então, dar mate

ao adversário. Ou tenta-se conduzir o jogo a uma das posições simplificadas (com poucas peças) que a teoria estabeleceu como final vencedor.

No meio-jogo há uma *coordenação* geral de todas as forças para a ofensiva. Dama e torres entram em ação; processam-se ataques contra peças ou pontos vulneráveis: o próprio rei pode ser atacado; sobrevêm as trocas. O ganho de um simples peão pode decidir a partida.

FINAL

Não tendo sido decidida a partida no meio-jogo, chega-se ao final — posição simplificada, mas, mesmo assim, a mais sutil e difícil da partida de xadrez.

O final caracteriza-se pela *atividade crescente do rei* — sobretudo contra os peões inimigos. As peças foram trocadas, especialmente as damas. Eventualmente podem estar presentes algumas peças menores. A luta, em geral, trava-se pelo predomínio dos peões, que tentam atingir a 8.ª fila a fim de serem promovidos.

SEQÜÊNCIA DIDÁTICA DO ESTUDO

Essa ordem — abertura, meio-jogo, final — não pode ser conservada num estudo dedicado, também, a principiantes, conquanto possa parecer uma seqüência lógica. A abertura tem a considerar TODAS as peças do tabuleiro o que torna seu estudo muito difícil para quem se inicia no xadrez. Menos didático, ainda, seria começar o estudo pela análise do meio-jogo — por causa da extrema dificuldade em sistematizar o infinito número de situações possíveis.

O lógico, aqui, é partir do mais simples, rumo ao mais complicado. Será conveniente, pois, que o principiante se familiarize, em primeiro lugar, com certos finais elementares.

Logo depois, apontar-se-ão conceitos e regras gerais sobre estratégia enxadrística. E, a seguir: sinopse das *aberturas* mais usuais, noções sobre o *meio-jogo* e alguns estudos de *finais* mais freqüentes, de fundamental importância.

Antes. porém, serão expostas algumas noções gerais sobre o valor relativo das peças.

VALOR DAS PEÇAS

O valor relativo das peças varia muito no decorrer de uma partida e depende, sempre, de várias circunstâncias.

Em determinado momento, em determinada posição — uma dama pode ser inútil, enquanto um peão dá mate. Mas, em geral, o valor das peças é aproximadamente proporcional ao número de casas que dominam desde o centro do tabuleiro.

Considerando, pois, o máximo possível do poderio de cada peça — e dando ao peão o valor de unidade — pode organizar-se a seguinte tabela:

	Valor
♕ Dama	9
♖ Torre	5
♗ Bispo	3 (ou 3½)
♘ Cavalo	3
♙ Peão	1

Há quem preconize o valor 10 (e até 11) para a dama.

Teoricamente, o bispo e o cavalo têm sido considerados de igual valor. A prática moderna, porém, reconhece — quase sempre — que o bispo é um pouco mais forte.

Dois bispos e rei dão mate, facilmente, ao rei adversário. Bispo e cavalo dão mate com bastante dificuldade, mediante manobras que devem ser minuciosamente estudadas. Dois cavalos não poderão forçar o mate se o rei inimigo se defender corretamente.

O bispo — ensina Capablanca — é mais forte, contra peões, que o cavalo. Bispo e peões opõem maior resistência à torre que cavalo e peões. Bispo e torre são mais fortes que cavalo e torre. O bispo vale, freqüentemente, mais do que três peões; o cavalo raramente equivale a tanto e pode, mesmo, valer menos. Mas dama e cavalo podem ser mais fortes que dama e bispo.

Em geral, o bispo vale mais que o cavalo nas posições abertas; nas posições fechadas o cavalo torna-se mais forte.

Duas torres — cujo valor, pela tabela, é igual a 10 — podem equivaler a uma dama. Capablanca, porém, considerava duas

torres levemente mais fortes do que uma dama. Outros mestres acham o contrário: duas torres são um pouco mais fracas do que uma dama.

Uma torre equivale, aproximadamente, a um bispo e dois peões, ou um cavalo e dois peões.

Diz-se que se ganha ou se perde QUALIDADE quando se troca um cavalo, ou um bispo, por uma torre — ou vice-versa.

Uma dama, como já vimos, equivale — aproximadamente a duas torres. Equivale também a torre, bispo e cavalo, ou cavalo e dois bispos, etc.

O rei não pode ser avaliado comparativamente. Tem valor absoluto, porque a sua captura significa o fim da partida. Mas, deixando de lado essa qualidade essencial, considerando-se apenas a sua força e seu raio de ação — é evidente que o rei é uma *peça defensiva* desde o começo da partida até o meio-jogo. À medida, porém, que as peças vão sendo trocadas e se aproxima o final — o rei vai se tornando uma *peça ofensiva.* Nos finais de peões (ou quando restam, apenas, uma ou duas peças menores) a força do rei, como peça ofensiva, é levemente superior à de um bispo.

FINAIS ELEMENTARES

Se um dos jogadores ficar apenas com o rei, o adversário poderá forçar o mate se possuir — além do seu rei, naturalmente — uma dama, ou uma torre, ou dois bispos, ou um bispo e um cavalo.

No final de rei e peão contra rei — a vitória depende da promoção do peão. Em certos casos o peão não poderá atingir a 8.ª fila e sobrevirá o empate.

Rei e dama ganham, quase sempre, de rei e torre — mas devem evitar uma série de armadilhas que podem levar ao empate. Rei e dama vencem com facilidade a rei e bispo, ou a rei e cavalo. E conseguem superar, em geral, a rei, bispo e cavalo.

Torre contra bispo ou cavalo — é empate. Torre e bispo, ou torre e cavalo, contra torre levam geralmente a um empate.

Rei e peão na sétima fila, contra rei e dama — podem empatar em alguns casos, especialmente quando se trata de PB ou PT.

Rei, bispo e peão contra rei — em determinadas situações — terão de resignar-se a um empate. Especialmente em certos casos de peão da torre, quando a 8.ª casa dessa coluna não corresponde à cor de casa do bispo — a vitória não poderá ser forçada.

Rei, cavalo e peão, contra rei — ganham, em geral, com relativa facilidade. Mas podem produzir-se situações especiais de empate.

1. REI E TORRE — CONTRA REI

O mate só pode ser obtido numa das filas ou colunas marginais, ou seja, numa das 28 casas que formam a periferia do tabuleiro. Eis aqui dois exemplos de mates típicos com a tôrre:

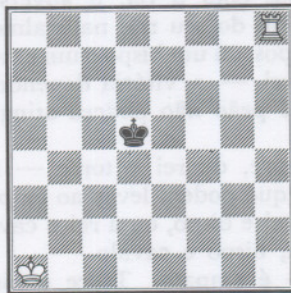
Diagrama 81

Diagrama 82

No diag. 81, a torre pode estar em 8TD, 8CD, 8BR e 8CR. No diag. 82, a torre pode estar em 5T, 4T, 3T, 2T e 1T.

Desde qualquer posição pode-se dar mate, com a torre, num máximo de 17 lances. A ação combinada do rei e da torre vai restringindo, cada vez mais, o campo do rei adversário, empurrando-o até uma das faixas marginais, ou seja, até uma das filas ou colunas extremas, em qualquer um dos quatro lados do tabuleiro.

Examine-se o seguinte exemplo:

Diagrama 83

1. T4T

A torre cortou o tabuleiro em duas partes. O rei preto fica, desde agora, com apenas a metade do tabuleiro para movimentar-se.

1. ... R4R
2. R2C R4D

O rei preto tenta ficar sempre no centro do tabuleiro.

3. R3B R4R
4. R4B R3D
5. T4R

O campo das pretas ficou menor (4×4=16 casas).

5. ... R3B
6. T6R+

Manobra característica, que se efetua quando os reis estão em oposição.

6. ... R2D
7. R5D R2B
8. T6D R2C
9. T6BD

Terminou a redução do campo inimigo. Agora é necessário avançar com o R branco, a fim de preparar o mate.

9. ... R2T
10. R5B R2C

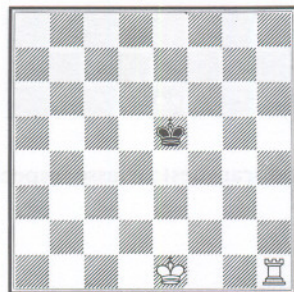
Se 10... R1C; 11. R6C, R1T (único); 12. T6B mate.

11. R5C R2T
12. T7B+ R1T
13. R6C R1C

Agora é preciso fazer um lance de espera qualquer, correndo a torre ao longo da coluna BD.

14. T4B R1T (único)
15. T8B mate.

Um exemplo de Capablanca:

Diagrama 84

1. R2R R4D
2. R3R R5B

Se 2... R4R; 3. T5T+.

3 T5T R6B

Se 3... R5C; 4. R3D.

4. T4T R7B
5. T4B+ R6C
6. R3D R7C
7. T4C+ R6T
8. R3B R7T

E as brancas dão mate em 3 lances:

9. T4T+, R8C; 10. T move (ao longo da coluna TD), R8B; 11. T1T mate.

Veja o leitor se pode descobrir o modo mais rápido de dar mate, nos seguintes diagramas:

Diagrama 85

Diagrama 86

No diag. 86 há mat em 3 lances. As soluções vão no fim do MANUAL.

2. REI E DAMA — CONTRA REI

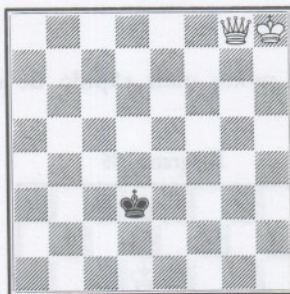
Como no caso anterior, o mate só pode ser dado numa das faixas marginais do tabuleiro. O mate é mais rápido que com rei e torre — nove lances no máximo — mas é preciso tomar cuidado para evitar as muitas posições de empate. Eis dois exemplos típicos de mate com rei e dama:

Diagrama 87

Diagrama 88

Vejamos, agora, como se deve manobrar nesta classe especial de finais.

Um exemplo (*Romanovski*):

Diagrama 89

1. R7C

Dirigindo-se ao encontro do rei adversário para restringir-lhe os movimentos.

1. ... R5D

As pretas tratam de manter-se no centro.

2. R6B R5R
3. D8D

Interrompendo o acesso do rei preto ao flanco da dama.

3. ... R5B
4. D3D

Estreitando, muito mais ainda, o campo do rei inimigo.

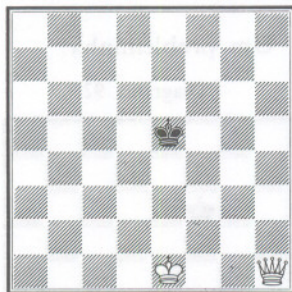
4. ... R5C
5. D3R R5T
6. R5B

Se 6. D3BR? — empate por afogamento!

6. ... R4T
7. D3T (ou 5C)

E as brancas deram mate.

Outro exemplo (Capablanca):

Diagrama 90

Para limitar o campo adversário, o mestre cubano preferia começar com a dama.

1.	D6B	R5D
2.	R2D	R4R

Único.

3.	R3R	R4B
4.	D6D	R4C

Se 4... R5C; 5. D6C+

5.	D6R	R5T

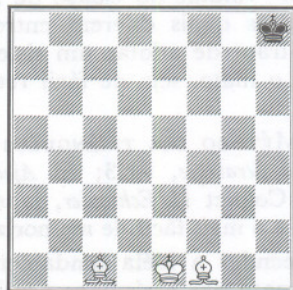
Se 5... R4T; 6. R4B e mate no lance seguinte.

6.	D6CR	R6T
7.	R3B	R move
8.	D2C (ou 4C)++	

3. REI E DOIS BISPOS — CONTRA REI

O mate só pode ser forçado num dos cantos do tabuleiro. Também é preciso tomar cuidado a fim de não cair numa posição de empate. O mate pode ser realizado num máximo de 18 lances.

Um exemplo de Capablanca:

Diagrama 91

Se o rei preto estivesse no centro do tabuleiro as brancas avançariam seu rei. Neste caso, porém, jogam os bispos em primeiro lugar.

1.	B3D	R2C
2.	B5CR	R2B
3.	B5B	

E o campo do rei preto ficou reduzido a 6 casas.

3.	...	R2C
4.	R2B	R2B
5.	R3C	R2C
6.	R4T	R2B
7.	R5T	R2C

8. B6C

Só 3 casas restam ao rei inimigo.

8. ...   R1C
9. R6T   R1B

Nesta posição, se 10. R7T? — empate por afogamento! As brancas precisam fazer um lance de espera.

10. B5T   R1C
11. B7R

Restringindo o rei adversário a 2 casas apenas.

11. ...   R1T
12. B4CR

Se 12. B7B? — empate por afogamento!

12. ...   R1C
13. B6R†   R1T
14. B6B††

Um probleminha:

Diagrama 92

Mate em 15 lances!
A solução vai no fim do MANUAL

4. REI, BISPO E CAVALO — CONTRA REI

Método dos triângulos de Délétang e Cognet

O mate de bispo e cavalo é, certamente, o mais difícil e apaixonante dos finais elementares. "Para facilitar a condução deste gênero de finais — diz o *Apêndice* ao 5.° volume do CURSO de Romanovski — existem vários métodos, os quais diferem entre si mais na forma que no fundo, pois se trata de adotar um sistema que, além de ser suficiente para obter o mate, seja de fácil retenção na memória".

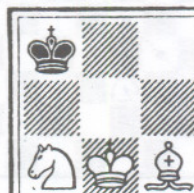
Transcreve-se, a continuação, o MÉTODO DOS TRIÂNGULOS do amador argentino Daniel Délétang (*La Stratégie*, 1923; *El Ajedrez Argentino*, 1925), aperfeiçoado por E. Cognet (*L'Echiquier*, janeiro de 1931). É considerado o mais prático e o mais fácil de memorizar.

O amador deve tratar de compreender a idéia fundamental do método, a fim de poder realizar o mate nas raríssimas ocasiões em que se lhe apresentará este final. Nada prático seria pretender recordar de cor longas variantes de procedimento.

I

O mate de bispo e cavalo só pode ser forçado num canto do tabuleiro onde a casa angular seja da mesma cor que as dominadas pelo bispo.

Podem apresentar-se três formas de mate:

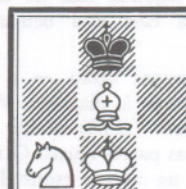
Diagrama 93

Mate tipo I.

Tipo I. — O bispo dá mate desde uma casa afastada do rei adversário. Na posição do diag. 93, o bispo pode ocupar uma casa mais afastada ainda, mas para dar mate deve mover-se desde uma diagonal paralela à grande diagonal.

Diagrama 94

Mate tipo II.

Tipo II. — O bispo dá mate colocando-se na casa contígua ao rei inimigo. Na posição do diag. 94, o cavalo pode estar colocado, também, em 7D (d7), mas não em 6TD (a6) pois é desta casa de onde vem o bispo.

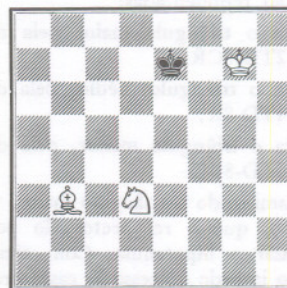
Diagrama 95

Mate tipo III.

Tipo III. — O mate é realizado pelo cavalo, que pode estar colocado, não só em 6TD (a6) [como na posição do diag. 95] mas também em 6BD (c6) ou em 7D (d7).

Para a realização destas três formas de mate, o rei do bando mais forte (neste caso o rei branco) deve estar colocado a salto de cavalo da casa angular; assim, pois, podem obter-se posições idênticas fazendo ocupar o rei branco a casa 7BD (c7) e as demais peças as casas correspondentes de acordo com cada tipo de mate.

Compreende-se, enfim, que todas estas posições podem reproduzir-se em qualquer outro ângulo do tabuleiro.

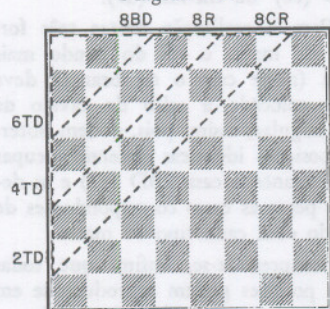
II

Diagrama 96

Exemplo n.º 1

Examinando o diag. 96, notaremos que o bispo está colocado na segunda casa de uma diagonal, que é por

sua vez a segunda casa de uma fila, cuja quarta casa está ocupada pelo cavalo.

Consideremos agora — o tabuleiro — em relação às diagonais. A grande diagonal preta (al-h8) divide o tabuleiro em duas partes iguais. O rei preto se encontra na metade esquerda. Nesta metade as três diagonais brancas formam, com as bordas do tabuleiro, três triângulos retângulos que se superpõem num ângulo reto comum, situado na casa 8TD (veja-se o diag. 97).

Diagrama 97

Os três triângulos

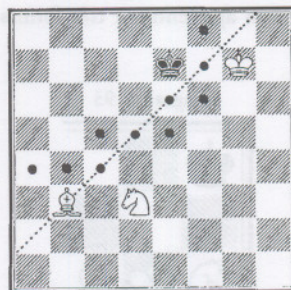
As hipotenusas desses três triângulos estão representadas:

para o **triângulo maior** pela diagonal 2TD-8CR;

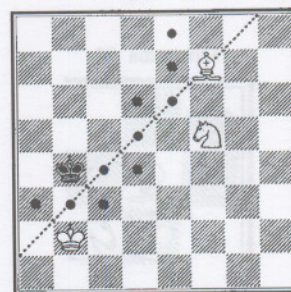
para o **triângulo médio,** pela diagonal 4TD-8R;

para o **triângulo menor,** pela diagonal 6TD-8BD.

Examinando o triângulo maior, verificamos que o rei preto não pode atravessar a hipotenusa. Com efeito, o bispo impede o acesso às casas brancas, o rei branco protege as casas pretas 6BR e 8BR, e o cavalo domina as casas pretas 4CD, 5BD e 5R. Pode afirmar-se, então, que o triângulo maior está fechado. Veja-se o diag. 98:' as casas dominadas pelas três peças brancas vão assinaladas com um ponto preto — elas formam uma barreira intransponível para o rei inimigo.

Diagrama 98

O triângulo maior está fechado.

O mesmo resultado se obtém fazendo com que as peças brancas ocupem uma posição análoga, por exemplo: o bispo em 7BR, o cavalo em 5BR e o rei em 2CD — estando o rei preto em 5CD (4CD das brancas). Veja-se o diag. 99.

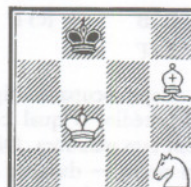
Diagrama 99

O triângulo maior está fechado.

Depois que o rei preto estiver encerrado no triângulo maior, vem a ser relativamente fácil — como se verá mais adiante — empurrá-lo para o triângulo médio e, deste, obrigá-lo a penetrar no triângulo menor.

III

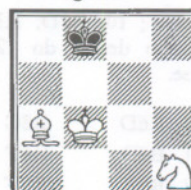
Veremos, previamente, que a aplicação do "**método dos triângulos**" permite obter o que denominaremos uma **posição final** da qual derivará uma das três formas de mate que já foram apontadas.

Examinemos estas posições finais, nas quais as brancas acabam de fechar o triângulo menor e, portanto, é a vez de jogarem as pretas:

Diagrama 100

Posição final tipo A.

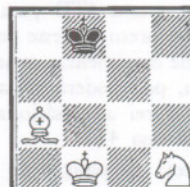
Posição final tipo A: 1...R1T; 2. C4C (ou C7B+), R1C; 3. C6T+, R1T; 4. B6B++ (mate tipo I).

Se o rei preto estiver em 1T (não em 1C), o mate se processa da seguinte forma: 1...R1C; 2. C4C, R1T; 3. B6R (lance de espera a fim de permitir que o cavalo vá a 6T, para dar xeque, pois é evidente que se as brancas jogarem 3. C6T?, é empate por afogamento do rei preto), R1C; 4. C6T+, R1T; 5. B5D++ (mate tipo I).

Diagrama 101

Posição final tipo B.

Posição final tipo B: 1...R1T; 2. C4C, R1C; 3. C6B+, R1T; 4. B7C++ (mate tipo II).

Se o rei preto estiver em 1T, dá-se o mate da seguinte forma: 1...R1C; 2. C4C, R1T; 3. B7C+, R1C; 4. C6B (ou 6T)++ (mate tipo III).

Diagrama 102

Posição final tipo C.

Posição final tipo C: 1...R2T (se 1...R1T; 2. R6C e entramos numa posição final tipo B); 2. C4C, R1C (se 2...R1T; 3. R6C, R1C; 4. C6B+, R1T; 5. B7C mate tipo II); 3. R6C, R1T; 4. B7C+, R1C; 5. C6B++ (mate tipo III).

Existem outros tipos desta posição com o rei preto em 1TD ou em 2TD, nos quais o mate se efetua da mesma forma que na posição examinada, e com as mesmas manobras, porém invertendo a ordem dos lances, segundo convenha. Também o rei branco pode estar em 5TD (e não em 5CD).

Por analogia, estas posições finais podem apresentar-se com outra disposição. Por exemplo: a posição final A (diag. 100), com o rei branco em 7BD e o rei preto em 2TD, estando o bispo em 5CD e o cavalo em 5D. O mesmo acontece com as demais posições finais que, aliás, podem reproduzir-se em outro ângulo do tabuleiro.

IV

Vejamos o procedimento que deve ser aplicado no método dos triângulos.

O retrocesso do rei preto, para fazê-lo passar de um triângulo a outro, obtém-se unicamente mediante as manobras do rei e bispo brancos. No que toca à passagem do triângulo maior para o menor, observar-se-á — na posição do 1.º exemplo (diag. 96) — que o bispo deve cuidar a diagonal (hipotenusa) 2TD-8CR, devendo proteger, ao mesmo tempo, a casa 4TD para impedir a fuga do rei preto por esse ponto, mas o bispo pode movimentar-se pela diagonal vigiada, pois poderá voltar a 3CD antes que o rei adversário alcance a mencionada casa 4TD.

Assim, pois, na posição do diag. 96, o procedimento deriva do seguinte raciocínio. É evidente que o rei branco não pode mover-se porque tem a seu cargo as duas casas pretas 6BR e 8BR; então, logicamente, será preciso movimentar o bispo pela diagonal-hipotenusa a fim de escolher a colocação que tire mais casas ao rei adversário; tendo em conta esta circunstância, o primeiro lance será:

1. B7B R3D

Dirigindo-se para a casa 5TD (4TD das brancas).

2. R8B

Ocupando diretamente o extremo da hipotenusa.

Se 2. R6B?, R2D; 3. B3C, R1R; 4. R7C, R2R e volta-se à posição inicial.

2. ... R2D
3. B3C R3D

Se 3... R3B; 4. R7R. Se 3... R1D; 4. B4T fechando o triângulo médio. O rei preto deve tratar de evitar esses lances, que apressam a derrota.

4. R8R R2B

Se 4... R3B; 5. R7R, R2B; 6. B4T.

5. R7R R3B

A qualquer outro lance seguiria 6. B4T.

6. R6R R4C

Também aqui, a qualquer outro lance seguiria 7. B4T.

7. R6D R4T
8. R5B R3T
9. B4T

Agora o bispo ocupa a hipotenusa do triângulo médio, o qual começa a fechar-se com esta manobra. Observe-se que se o rei preto — durante a manobra de retrocesso — abandona as diagonais 3TD-8BR e 4TD-8R, o bispo se instala imediatamente nesta última diagonal, como acaba de fazê-lo com o lance do texto. Se o rei se mantém sobre estas duas diagonais, será encurralado contra a beirada do tabuleiro, como se terá observado, até que se veja forçado a abandonar uma posição que lhe é favorável. Chamamos a atenção sôbre o fato de que o cavalo não se mexeu do lugar durante a manobra. Agora é preciso terminar de fechar o triângulo médio, colocando oportunamente o cavalo em 5D.

9. R2C

Se 9... R4T; 10. B7D, R3T; e se continua como depois do 12.º lance desta análise.

10. R6D R3C
11. B7D R4T
12. R5B R3T
13. C4C+

Ou também 13. C4B. O cavalo se dirige a seu novo lugar em 5D, ou seja, à 4.ª casa da coluna (antes era uma fila), onde se acha colocado o bispo — como já observamos ao examinar pela primeira vez o diag. 96.

13. ...	R2C
14. C5D	

E o triângulo médio está fechado.

14. ...	R3T

Se 14... R1T ou R1C; 15. R6C, e o triângulo menor está fechado, tendo-se chegado a uma posição final tipo A.

Se 14... R2T; 15. B8B, R1C (se 15 ... R1T; 16. R6C e 17. B6T, chegando-se a uma posição final tipo B); 16. B6T, R2T (se 16... R1T; 17. R6C e se chega a uma posição final tipo B); 17. R5C e o triângulo menor está fechado, tendo sido atingida uma posição final tipo C.

15. R4C	R2C
16. R5C	R2T

Se 16... R1C; 17. R6C e chegamos a uma posição final tipo A.

17. B8B	R1T

Se 17... R1C; 18. B6T e estamos numa posição final tipo C.

18. R6C	R1C
19. B6T	

E o triângulo menor fecha-se numa posição final tipo B.

V

Resumindo o que foi exposto até agora, deduzem-se as seguintes regras para o mate de rei, bispo e cavalo:

1.º) O mate só pode ser forçado num canto do tabuleiro onde a casa angular seja da mesma cor que as que o bispo percorre.

2.º) Formar-se-ão, imaginariamente, três triângulos retângulos superpostos, cujo ângulo reto comum estará situado no canto do tabuleiro onde se forçará o mate. Estes triângulos serão: um maior, um médio e um menor, e suas hipotenusas serão, respectivamente, três diagonais da cor da casa angular — uma diagonal de 7 casas de comprimento, outra de 5, e a terceira de 3 casas.

3.º) O fechamento dos dois primeiros triângulos (maior e médio) efetua-se:

a) Colocando o bispo e o cavalo na mesma fila ou coluna.

b) Colocando o bispo na segunda casa da diagonal-hipotenusa de cada um dos triângulos.

c) Colocando o cavalo na quarta casa da fila ou coluna em que se acha o bispo, ficando então, ambas as peças, em casas da mesma cor e separadas por uma só casa.

d) A outra extremidade da hipotenusa estará vigiada pelo rei.

4.º) O fechamento do terceiro triângulo efetua-se facilmente, sem necessidade de movimentar o cavalo e, em alguns casos, sem que o bispo tenha de ocupar a diagonal que constitui a hipotenusa menor.

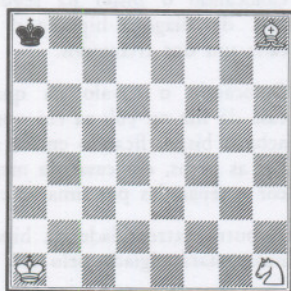
5.º) O bispo age nas casas da cor que percorre; o cavalo será utilizado para vigiar as casas da cor contrária.

6.º) Uma vez encerrado o rei adversário no triângulo maior — e para for-

çá-lo a passar dum triângulo a outro — manobrar-se-á unicamente com o rei e o bispo, pois que o cavalo só precisará efetuar quatro movimentos: dois para passar do triângulo maior ao médio, e outros dois para colaborar no mate.

VI

Antes de ser encerrado nos triângulos, o rei adversário tratará de refugiar-se na diagonal de cor oposta à das casas que percorre o bispo — dirigindo-se a um dos cantos onde o mate não é possível. Neste caso será facil obrigá-lo a entrar num dos dois grandes triângulos que margeiam a mencionada diagonal, como poderá ver-se no exemplo n.º 2 (diag. 103):

Diagrama 103

Exemplo n.º 2.

Nas variantes que se examinarão a seguir, observar-se-á que o rei preto trata de escapulir, quer dirigindo-se para a direita (R2C-3B-3C-4C-5C, etc., na variante a)), quer indo para a esquerda (R2C-3B-3D-4B, etc., na variante c)), ou — o que é preferível — tratará de manter-se em seu refúgio em 1TD (variantes b e d) prolongando, desta forma, o mate inevitável.

(a)

1.	R2C	R2C
2.	R3B	R3B
3.	R4B	R3C
4.	R5D	

Para poder conduzir o bispo e o cavalo a seus respectivos lugares é boa tática situar o rei branco numa das casas centrais do tabuleiro, de preferência numa casa da grande diagonal que serve de refúgio ao rei adversário, e colocar o bispo a seu lado.

4.	...	R4C
5.	B4D	R5C
6.	C3C	R6C
7.	C5T (ou 2R)	R7B
8.	C4B	R6C

Se 8. ... R7D; 9. B2B, R6B; 10. B1R+, começando a fechar o triângulo médio.

9.	R5B	R5T
10.	R6C	R5C
11.	B2B	

E o triângulo maior está fechado.

(b)

1.	R2C	R2C
2.	R3B	R3B
3.	R4B	R3D
4.	R4D	R3B

Se 4. ... R3R, ver a variante c. Com o lance do texto o rei preto trata de manter-se perto do seu refúgio em 1TD (a8), fazendo demorar, assim, quanto possível, a manobra que o obrigará a entrar num triângulo maior.

5. C2B

Esta peça está encarregada de expulsar o rei adversário do seu refúgio, colocando-se para isso em 6CD ou em 7BD.

5. . . .	R4C
6. R5D	R3C

Ameaçava-se 7. B4D seguido de C3T e C4B, o que fecharia o triângulo maior.

7. B5R	R2C

Se 7. . . . R4C; 8. B4D seguido de C3T, ou R6B, etc.

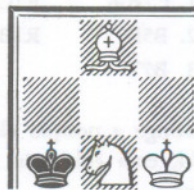
8. C4R	R1T

Se 8. . . . R1B; 9. R6B, R1D; 10. B6D (barrando a passagem do rei preto, de modo a dar tempo ao cavalo para colocar-se em seu posto em 3R), R1R; 11. C3B seguido de 12. C1D, 13. C3R e 14. B3C — e fechando, assim, o triângulo maior.

9. R6B	R2T
10. C3B	

O cavalo se aproxima do ponto 6CD, situando-se antes em 5D de onde poderá dirigir-se, eventualmente, a seu posto em 4BR.

10. . . .	R1T
11. C5D	R2T
12. C6C	R3T
13. B8C	

Diagrama 104

Posição clássica: o rei adversário foi expulso definitivamente da grande diagonal que lhe servia de refúgio.

13. . . .	R4T
14. C5D	

Agora, cumprida a sua missão, o cavalo se dirige ao seu lugar em 4BR.

14. . . .	R5T

Se 14. . . . R3T; 15. C4B, R4T; 16. B7T seguido de B2B e fica fechado o triângulo maior.

15. B7T	R6C

Se 15. . . . R4T; 16. B6C+, R5T; 17. R5B, R6C; 18. B5T, e começa o fechamento do triângulo médio.

16. R5C	R7B
17. C4B	R7D
18. B2B	

E o triângulo maior está fechado.

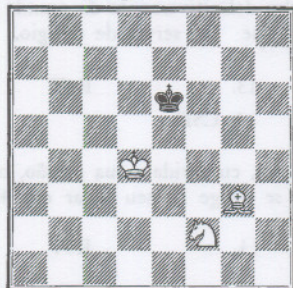
(c)

Até o quarto movimento das brancas (4. R4D), como na variante **b**. E depois:

4. . . .	R3R
5. B5R	R4B
6. C2B	R3R

Se 6. . . . R4C; 7. B3C, R4B; 8. R5D, R3B (se 8. . . . R4C; 9. R6R); 9. C4C+, R4B (se 9. . . R2R; 10. R6B); 10. C3R+ e fecha-se o triângulo maior.

7. B3C	

Diagrama 105

Posição após 7. B3C

Nota. — Temos aqui uma posição em cedilha do método de Raimundo Rossell. Na realidade, este sistema deriva do método dos triângulos. Seu nome deve-se à semelhança da posição do bispo e o cavalo com um ç (cê cedilhado). Neste caso a figura não é inteiramente exata, pois que o cavalo não se coloca em baixo, mas na casa imediata e em diagonal com o bispo.

Compare-se esta colocação do cavalo com a outra em 3R e se notará a diferença na ação desta peça. No método Délétang, o cavalo toma conta das casas 5D, 5BR e 4CR, às quais o rei adversário poderia ter acesso; no sistema Rossell, o cavalo vigia as casas 3TR, 4CR e 4R, deixando livre a casa 5D, o que sobrecarrega um pouco o trabalho do rei branco: em compensação, ao dominar a casa 3TR, permite maior liberdade de ação ao bispo, que não fica obrigado a proteger a casa 4TR. Além disso, no método Délétang, o cavalo, ao dominar a casa 5BR, tira mais uma casa ao rei preto.

O procedimento Rossell é semelhante ao sistema Délétang, porém algo mais difícil, pois exige maior número de manobras com o cavalo e, além disso, como neste caso, a casa livre em 5D não permite ao rei branco manobrar eventualmente via 8BD, para ocupar diretamente o extremo da diagonal-hipotenusa.

7. . . .	R2D
8. R5D	R1B
9. R6B	R1D
10. C1D	

Seguido de 11. C3R e o triângulo maior está fechado.

(d)

1. R2C	R2C
2. R3B	R3B
3. R4B	R2C
4. R5B	R1T
5. R6B	R1C
6. C3C	R1T
7. C4R	R1C
8. C3B	R1T
9. C5D	R1C

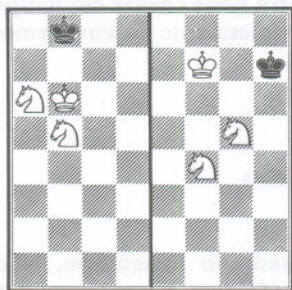
Se 9. . . . R2T; 10. B5R, R1T; 11. C6C+, R2T; 12. B6D, R3T; 13. B8C, e se chega à posição clássica do diag. 104.

10. B4D	R1T
11. C7B+	R1C
12. B5B	R1B
13. B7T	

E se atinge a posição clássica do diag. 104, com colocação invertida das peças.

5. REI E DOIS CAVALOS — CONTRA REI

Já se disse que rei e dois cavalos não podem forçar o mate se o rei adversário se defender corretamente. Eis duas posições típicas que exemplificam o caso:

Diagrama 106

Se, no diagrama 106 — parte esquerda — as pretas jogarem 1. . . R1T?, as brancas darão mate com 2. C(5C)7B. Mas se o rei preto fizer 1. . . R1B — não há modo de dar mate.

No mesmo diagrama — parte direita — se o rei preto for a 1T, as brancas darão mate com C6C, mas se for a 3T haverá empate.

Se se tratar de rei e dois cavalos contra rei e peão, poderá haver mate, às vezes, como no clássico exemplo do diag. 107.

Diagrama 107

As brancas jogam e dão mate em 6 lances.

O rei preto já se encontra encurralado num canto e só tem duas casas à sua disposição. A manobra consiste em trazer o cavalo de 3T até 6TD (o que "afoga" o rei adversário) e, então, dar mate com o outro cavalo:

1. C4BR	P6T
2. C5D	P7T
3. C7B+	R1C
4. C6T+	R1T
5. C5C (ou 8R)	

Neste momento, se as pretas não tivessem o peão, a posição seria de empate. O peão avança até a 8.ª fila e é promovido a qualquer peça (dama, torre, etc.):

5. . . .	P8T=?
6. C(5C)7B mate.	

6. REI E PEÃO — CONTRA REI

Neste final a vitória do bando mais forte depende da promoção do peão. Se o peão não puder ser promovido — a partida estará empatada.

Em algumas posições, o peão poderá ser promovido sem ajuda do rei. Isto acontece quando o rei adversário se encontra muito afastado do peão e não pode alcançá-lo, nem pode chegar em tempo à casa de promoção. Neste caso diz-se, simplesmente — em termos técnicos — que o rei está *fora do quadrado*.

REGRA DO QUADRADO

Denomina-se *quadrado do peão* um quadrado imaginário, cujo lado é o trecho de coluna que o peão ainda tem a percorrer até chegar à 8.ª casa dessa mesma coluna. O *quadrado* inclui a casa ocupada pelo peão. Exemplos:

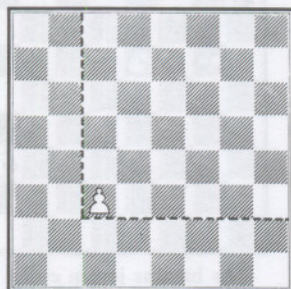
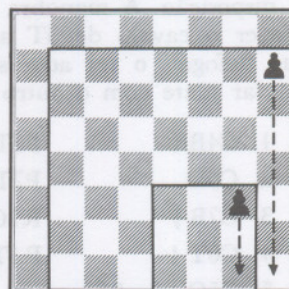
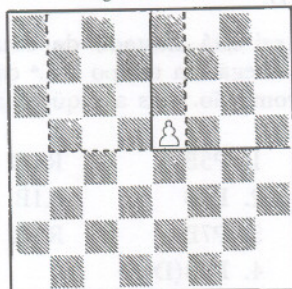



Diagrama 108 Diagrama 109

No diag. 108 o peão branco está a 5 casas da 8.ª fila. Incluindo a casa que ocupa, temos um lado de 6 casas. O quadrado desse peão é, pois, um quadrado imaginário de 6×6 (36 casas).

No diag. 109 o quadrado do peão preto de 2TR é de 7×7. O do peão preto de 6CR é de 3×3.

Diagrama 110

No diag. 110 o quadrado do peão branco é de 4×4 (16 casas) e tanto pode ser o da esquerda (em linha cheia) como o da direita (em linha interrompida).

Quando o rei adversário estiver dentro desse quadrado — ainda que totalmente afastado da casa de promoção — o peão será alcançado em tempo. Exemplos:

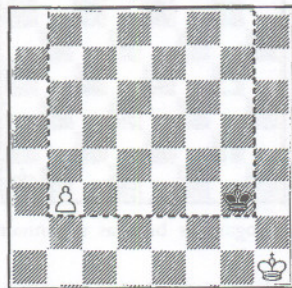



Diagrama 111
O rei preto está dentro do quadrado.

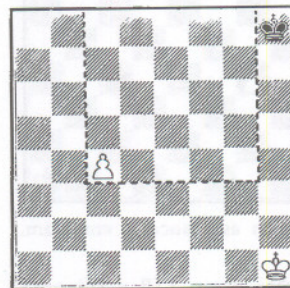



Diagrama 112
O rei preto está fora do quadrado.

No diag. 111 o rei preto está *dentro do quadrado* e o peão será alcançado em tempo:

1.	P4C	R5B
2.	P5C	R4R
3.	P6C	R3D
4.	P7C	R2B

O peão está perdido. Se 5. P8C(D)+, as pretas jogam, simplesmente, 5... R×D.

No diag. 112 o rei está afastado da casa de promoção e *fora do quadrado*. O peão chega em tempo à 8.ª casa; o rei inimigo não consegue evitar a promoção. Eis a seqüência:

1. P5B	R1C
2. P6B	R1B
3. P7B	R1R
4. P8B(D)+	

E as brancas dão mate em poucos lances. Naturalmente, ao falarmos de um rei inimigo *dentro do quadrado*, subentendemos estar desimpedido o caminho mais rápido para alcançar o peão.

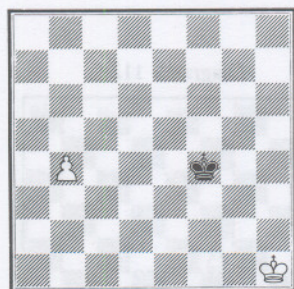
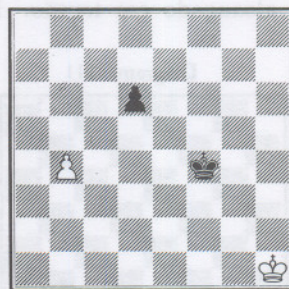
Diagrama 113

Jogam as brancas e empatam.

Diagrama 114

Jogam as brancas e ganham.

No diag. 113 o rei preto consegue chegar em tempo e empatar a partida. Mas se acrescentarmos um peão preto em 3D (diag. 114), as pretas estarão perdidas:

1. P5C	R4R
2. P6C	

e o rei preto não pode ir a 3D porque seu próprio peão lhe barra a passagem (auto-obstrução).

E se o rei for a 4D ou 3R — não chegará em tempo de impedir ou desfazer a promoção.

A OPOSIÇÃO

Nas demais posições o peão não poderá ser promovido, com segurança, sem a ajuda de seu rei. Em geral, nestes casos, o problema consiste em *ganhar a oposição*.

Diz-se que há oposição quando os reis ficam um frente ao outro, separados apenas por uma casa. A oposição pode ser *vertical* ou *horizontal* e nesse caso cada rei tira ao seu inimigo três casas. Na oposição *diagonal* um rei tira ao seu adversário tão-só uma casa.

Exemplos:

Diagrama 115

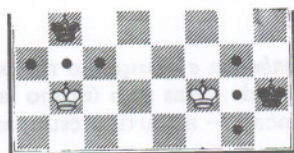
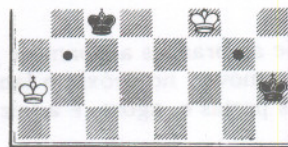



Diagrama 116

No diag. 115, à esquerda: um exemplo de oposição vertical. À direita: um exemplo de oposição horizontal. No diag. 116: dois exemplos de oposição diagonal. Nos quatro exemplos vão assinalados com um ponto central as casas dominadas na oposição.

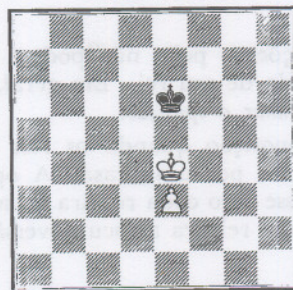
A oposição vertical é a mais importante de todas pela sua extraordinária aplicação nos finais de peões.

"GANHAR A OPOSIÇÃO"

Suponhamos que acaba de chegar-se à situação de oposição e que um dos jogadores fica forçado, no lance seguinte, a mover o rei e a desfazer a oposição. Este jogador, então, *perdeu a oposição*.

Diz-se, pois, que se *ganha a oposição* quando se chega a essa situação em último lugar, e o rei adversário fica forçado a mover — no lance imediato.

Em geral — no final de rei e peão, contra rei — o bando mais forte deve ganhar a oposição para poder ganhar a partida. Se o rei adversário ganhar a oposição — a partida, então, ficará empatada. Examinemos o seguinte diagrama:

Diagrama 117

Se o lance é das pretas — ganham as brancas.
Se o lance é das brancas — há empate.

Se as brancas acabam de jogar, *ganharam a oposição*: o rei preto tem de mover, no próximo lance — e perde. Mas se o último lance foi das pretas e, agora, é a vez das brancas — a partida está empatada!

Vejamos o primeiro caso (as brancas acabam de ganhar a oposição e as pretas têm de mover):

1. . . . R3D
2. R5B R2R

Se 2. . . R4D; 3. P4R+, R3D; 4. R6B!, R2D; 5. P5R, R1R; 6. R6R e ganham.

3. R5R!

Ganhando a oposição. Se 3 P4R?, as pretas jogam 3. . . R2B e ganham a oposição.

3. . . . R2B
4. R6D!

4. P4R? permitiria 4. . . R2R! ganhando a oposição.

4. . . . R1R
5. P4R R1D
6. P5R R1R
7. R6R!

Se 7. P6R?, R1D; 8. P7R+, R1R; 9. R6R e empate (o rei prêto está afogado)!

7. . . . R1D
8. R7B R2D
9. P6R+

E não há como evitar a promoção do peão branco.

Vejamos, agora, o segundo caso — ainda com o exemplo do diagrama 117. As pretas fizeram o último lance e ganharam a oposição. As brancas são forçadas a jogar e têm de conformar-se com um empate.

1. R4B R3B
2. R4R R3R
3. R4D R3D
4. R4R R3R

O rei branco vai para a direita e para a esquerda, mas o rei adversário acompanha-lhe os movimentos e não o deixa passar. É evidente que a única esperança das brancas reside no avanço do peão. Mas será, também, uma tentativa inútil . . . Vejamos:

1. R4B R3B
2. P4R R3R
3. P5R

Se 3. R3R, R4R!

3. . . . R2R!
4. R5B R2B
5. P6R+ R2R
6. R5R R1R!

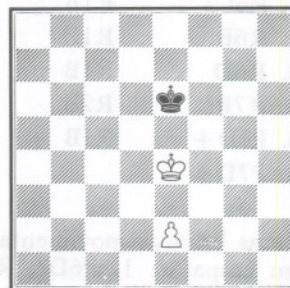
E não 6. . . R1D? porque seguiria 7. R6D, R1R; 8. P7R, R2B (único); 9. R7D e ganham. Também não serviria 6. . . R1B? devido a 7. R6B, R1R; 8. P7R, R2D (único); 9. R7B e ganham.

7. R6D R1D
8. P7R+ R1R
9. R6R

E empate. O rei preto está afogado!

Compreende-se, pois, que quando o rei do bando mais forte estiver na frente de seu peão a mais de uma casa de distância — a partida estará sempre ganha.

Veja-se, por exemplo, o seguinte diagrama.

Diagrama 118

Se a vez é das pretas, a 1. . . R3B as brancas respondem com 2. R5D! Se 1. . . R3D; 2. R5B!, etc. E estamos no primeiro caso do diagrama 117.

Se a vez é das brancas, joga-se 1. P3R! A situação fica, então, igual à do diagrama 117. As brancas acabam de ganhar a oposição e, portanto, ganham a partida.

MAIS DOIS EXEMPLOS: PEÃO NA 5.ª E PEÃO NA 6.ª FILA

Diag. 119: o rei branco deve, antes de mover seu peão, providenciar o domínio de 6BD, 6D e 6R, as casas conjugadas do P branco.

Diagrama 119

O peão na 5.ª

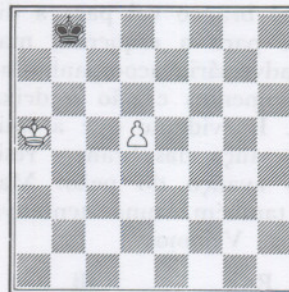
1. R6C!	R1B
2. R6B	R1D
3. R6D	R1B
4. R7R	R2B
5. P6D+	R1B
6. P7D+	

Se as brancas movimentarem primeiro o peão, as pretas conseguem empatar: 1. P6D?, R1B!; 2. R5C, R2D; 3. R5B, R1D; 4. R6B, R1B. As pretas ganharam a oposição e obtêm o empate. Se 5. P7D+, R1D; 6. R6D (forçado), e o rei preto não tem aonde ir (rei afogado). Empate.

Diagrama 120

O peão na 6.ª

Diag. 120: com o peão na 6.ª, o rei adversário fica tolhido nos seus movimentos.

1. R5C	R2C
2. R5B	R1C

Uma cilada. Se 3. R6B?, R1B! ganhando a oposição e obtendo o empate.

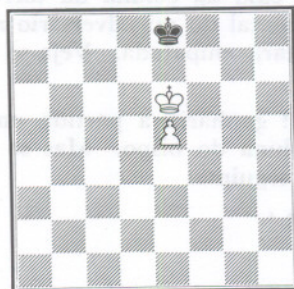
3. R6C!	R1B
4. R6B	R1D
5. P7D e ganham.	

Em geral, pois, no final de R e P contra R — o bando mais forte deve ganhar a oposição para poder derrotar o rei adversário. Há, porém, dois casos excepcionais:

1.º) O do rei na 6.ª fila, diante do seu próprio peão.
2.º) O do peão da torre.

REI NA 6.ª, DIANTE DO SEU PEÃO

O bando mais forte ganha *sempre*, mesmo que não tenha obtido a oposição. Exemplo:

Diagrama 121

Se as brancas tiverem a oposição, a seqüência é fácil. Já foi estudada anteriormente.

E se as pretas acabam de ganhar a oposição, as brancas jogam:

1.	R6D	R1D
2.	P6R	R1R
3.	P7R	

E ganham.

REI E PEÃO DA TORRE — CONTRA REI

Se o peão for da torre e o rei adversário conseguir entrar nessa coluna — a partida estará sistematicamente empatada, mesmo que o bando mais forte obtenha a oposição. Exemplo (diag. 122):

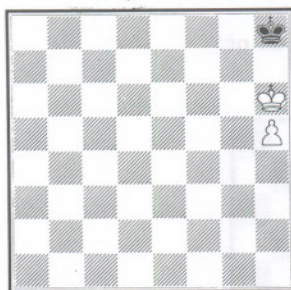
Diagrama 122

Empate

Diagrama 123

Jogam as pretas e empatam.

O rei branco está na 6.ª (o que seria ideal em outra coluna) e ganhou a oposição. Jogam as pretas:

1.	. . .	R1C
2.	R6C	R1T
3.	P6T	R1C
4.	P7T+	R1T
5.	R6T	Empate.

Se as brancas jogarem o resultado é o mesmo:

1.	R6C	R1C
2.	P6T	R1T
3.	P7T	Empate.

Se o rei branco dominar a última casa da coluna da torre, mas não puder impedir a oposição horizontal do rei adversário *na coluna do bispo* — a partida também estará empatada. Veja-se o exemplo do diagrama 123.

Se for a vez das brancas, 1. R7C! ganharia a partida pois impediria o acesso do rei inimigo à coluna do bispo. Mas se o lance for das pretas, a seqüência será a seguinte:

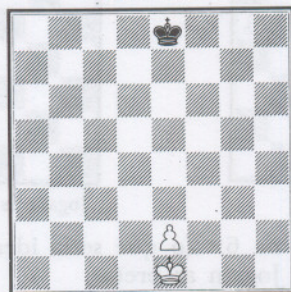
1.	. . .	R1B !
2.	R7T	

Para evitar 2... R1C (que já foi analisado no exemplo anterior).

2.	. . .	R2B
3.	P6T	R1B
4.	R8T	R2B
5.	P7T	R1B

Empate. Desta vez é o rei branco que está afogado!

E, agora, eis um problema para o leitor:

Diagrama 124

Vitória ou empate?

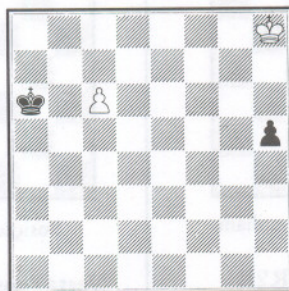
No diag. 124, se jogam as brancas — conseguem vencer ou devem resignar-se a um empate? E se saem as pretas — conseguem empatar ou são derrotadas? As soluções vão no fim do livro.

O MAIS FAMOSO ESTUDO DE RICARDO RETI: FINAL DE REI E PEÃO, CONTRA REI E PEÃO

Aperfeiçoando um enunciado de Reti, dá Mandler a seguinte definição: "os estudos são posições finais de um conteúdo extraordinário, nos quais somente um método conduz ao objetivo visado".

Sobre finais de peões, há uma vasta literatura enxadrística. Vejamos, apenas, um exemplo de beleza extraordinária, de autoria de Ricardo Reti.

O mestre tcheco, paladino da Escola Hipermoderna, foi – além de grande enxadrista – um notável estudioso e compositor de finais. "Reti foi, acima de tudo, um artista do tabuleiro" (Fine).

Diagrama 125
R. Reti (1921)

As brancas jogam e empatam.

O diag. 125 apresenta o mais célebre dos seus estudos. Apesar da extrema simplicidade da posição, a linha de jogo é muito sutil. O aparecimento deste estudo causou grande sensação e entusiasmo. Jóia antológica, ela teria sido suficiente para que o nome de Reti passasse à imortalidade enxadrística.

(Veja-se a solução no fim do MANUAL.)

7. REI E DAMA – CONTRA REI E TORRE

A regra geral é que rei e dama ganham de rei e torre. Mas o final é delicado em razão dos múltiplos recursos do bando mais fraco. É preciso evitar muitas armadilhas de empate. Numa partida oficial a dificuldade aumenta porque o jogador que está em inferioridade (R e T) pode exigir o mate em 50 lances.

A manobra do bando mais forte subdivide-se em três partes:

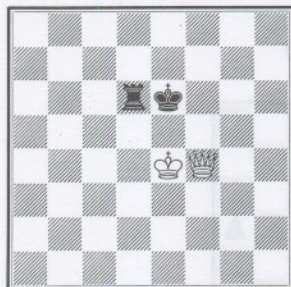
1.º) Empurrar o rei adversário até uma das faixas marginais do tabuleiro.

2.º) Forçar a torre inimiga a separar-se do seu rei.

3.º) Dar um xeque ao rei ameaçando, ao mesmo tempo, a torre (*duplo*), o que faz ganhar a torre e a partida.

Vejamos alguns exemplos.

No diagrama 126 (Romanovski) é preciso, em primeiro lugar, levar o rei até a margem do tabuleiro.

Diagrama 126

As brancas jogam e ganham

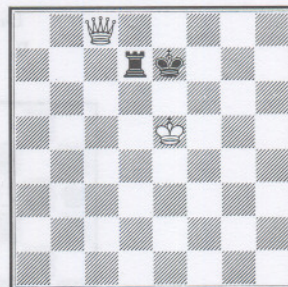
1. D5B+	R2R
2. R5R	T2D

Se 2... T7D (ou T3TR); 3. D5C+ e ganham a torre. Se 2... T8D; 3. D5C+, R1B; 4. D4B+ R2R; 5. D4T,+ R1B; 6. D4C+ e a dama dá o duplo no lance seguinte.

3. D6B+	R1R

O rei preto já foi encostado na margem do tabuleiro. Agora é preciso afastar a torre.

4. D8T+	R2B(ou 2R)
5. D7T+	R1R
6. D8C+	R2R
7. D8BD!	

Diagrama 127

Posição após 7. D8BD!

Nesta posição as pretas estão forçadas a jogar com a torre. A torre só dispõe de 10 casas para mover. Em 2C, 2B, 4D e 5D ela é capturada, simplesmente, pela D ou pelo R.

Se 7 ... T2T, a D dá o duplo em 5B.

Se 7 ... T3D; 8. D5BD! e a D toma a T no lance seguinte.

Se 7 ... T1D; 8. D6R+, R1B; 9. R6B e não há como evitar o mate.

Restam, pois, só três seqüências a considerar: T6D, T7D e T8D.

(a)

7. ... T6D
8. D6R+ R1D

Se 8... R1B; 9. D6T+ e o duplo vem no lance seguinte com 10. D7T+ ou com 10. D6C+.

9. D8C+ R2B
10. D4B+

E as brancas ganham a T. Se 9... R2D ou R2R; 10. D7T+ e ganham a torre.

(b)

7. ... T7D
8. D5B+ R2D
9. D5C+ R1B
10. R6R

Ameaçando uma série de duplos no lance seguinte.

10. ... T7BD

Se 10... T8D: 11. D4B+, R1D; 12. D3C,T8R+, 13. R6D, ameaçando mate com 14. D8CD. Se 13... R1B; 14. D3B+ e ganham a T. Se 13... R1R; 14. D8CR mate!

11. R6D T7TR

Se 11... T2BD; 12. D5TD (ameaçando 13. D8T++) T2D+; 13. R6B, ameaçando 14. D8T mate. E se 13... R1C; 14. R×T e mate em 3 lances.

12. D8R+ R2C
13. D4R+ R3C

Se 13... R1C; 14. D4BR! Se 13... R2T (ou 3T); 14. R7B!, ameaçando 15. D4T++. Se 14... R4T (ou 4C); 15. D5R+ (duplo). E se 14... T2T; 15. D4B+ (duplo).

14. D4BR T4T

A melhor das retiradas.

15. D3R+ R4T
16. R6B

Ameaçando 17. D3T mate.

16. ... R5C
17. D4R+ R4T

Se 14... R outro; 15. D3B+ (duplo).

18. D1R+

E o duplo sobrevém no lance seguinte.

(c)

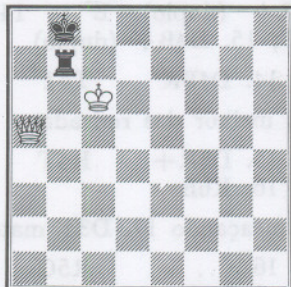
7. ... T8D
8. D5B+ R2D

Se 8... R1D; 9. D5T+, R1B; 10. D3B+, R2D (se 10... R1D; 11. R6R, T2D; 12. D5T+, R1R; 13. D6CD, e ganham a torre); 11. D4C, R2B; 12. D4B+, R1D; 13. R6R!, T8R+; 14. R6D, T8D+; 15. R6B, T7D (único lance para evitar o duplo); 16. D8C+ e duplo no lance seguinte.

9. D5C+ R2B
10. D4B+ R1D
11. R6R!

E estamos numa posição vencedora que já foi analisada poucas linhas acima.

Examinemos um exemplo de Capablanca:

Diagrama 128

As brancas jogam e ganham.

Esta posição (diagrama 128) é bastante comum em finais de D contra T. O rei preto já foi encostado a uma das margens do tabuleiro, É preciso, agora, separar a T do seu R. Se a vez é das pretas, a tarefa está simplificada pois a T deve mover. O R preto não poderia jogar porque após 1... R1B; 2. D6T! e a torre está perdida.

Mas, se jogam as brancas — é preciso manobrar de tal forma que se obtenha a mesma posição, porém com os lances trocados, isto é, de modo que seja a vez das pretas. Isto se consegue da seguinte forma:

1. D5R+ R1T (ou 2T)
2. D1T+ R1C
3. D5T

E chegamos à mesma posição do diag. 128, porém a vez, agora, é das pretas.

3. ... T6C

Se 3... T8C; 4. D5R+, R2T; 5. D4D+, R1T (ou 1C); 6. D8T+, R2T; 7. D7T+ (duplo).

4. D5R+ R1T

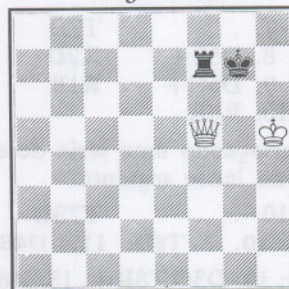
Se 4... R2T; 5. D4D+, R1C; 6. D4B+ e duplo (ou mate) no lance seguinte.

5. D8T+ R2T
6. D7C+ R1T

Se 6... R3T; 7. D1T+ e mate na jogada seguinte. Se 6... R1B; 7. D8C+ (duplo).

7. D8C+ T1C
8. D2T mate.

Mais um instrutivo exemplo de Capablanca:

Diagrama 129

As brancas jogam e ganham

Nesta posição, 1. D5R+ não é o melhor lance, apesar das aparências (como se analisará mais adiante, ao falarmos das *armadilhas de empate*). O melhor lance das brancas é:

1. D5C+

O rei inimigo só tem três casas de fuga. Se 1... R2T; 2. D6C+, R1T; 3. R6T! (se 3. D×T, há empate). As melhores defesas são 1... R1T e 1... R1B. Examinemos essas duas variantes:

(a)

1. ...	R1T
2. D5R+	R2T
3. R5C	T2T!

A melhor defesa. Se 3. T2C+; 4. R6B conduz a posição análoga à do diagrama

4. D4R+	R1C
5. D4B+	R2T

Observe-se que as pretas vêm evitando, constantemente, numerosos duplos.

6. R6B!	T2CR
7. D4T+	R1C
8. D5T	

E temos situação análoga à do diagrama 128 (a posição está exatamente invertida). Se 8... T6C; 9. D5D+, etc.

(b)

1. ...	R1B
2. D8D+	R2C
3. R5C	T6B

Se 3... R2T; 4. D4D, T2C+; 5. R6B e atinge-se posição já estudada.

4. D4D+	R1B
5. R6C	

Ameaçando 6. D8D mate.

5. ...	T6C+
6. R6B	T6B+
7. R6R	T6TR

Para evitar 8.D8T mate.

8. D4B+

E o duplo sobrevirá no lance seguinte.

ARMADILHAS DE EMPATE NO FINAL DE R e D — CONTRA R e T

Já se disse que o bando mais forte deve evitar cair em posições que levem ao empate.

Vejamos um exemplo. Se, no diag. 128, as brancas jogassem 1. D6T, as pretas poderiam tentar o empate mediante 1 T2B+; 2. R6C?, T3B+!; 3. R×T empate. O rei preto está afogado.

No diag. 129, se as brancas jogarem 1. D5R+, teríamos a seguinte seqüência: 1. ... R1B; 2. R6C, T2D (única defesa das pretas, mas muito eficiente). E, agora, as brancas não podem jogar 3.D6R, porque seguiria 3... T2C+; 4. R6B, T3C+! e a partida está empatada. Se 3.D5BD+, seguiria 3... R1R; 4. R6B, T3D+! e a dama não pode tomar a torre porque o rei adversário ficaria afogado.

Examinemos mais um exemplo de posição de empate:

Diagrama 130

As pretas jogam e empatam

Nesta posição, se as brancas acabam de jogar, elas caíram numa armadilha de empate.

1. . . . T2T+
2. R5C

Se 2. R6C, T3T+; 3. R×T empate.

2. . . . (a) T2C+
3. R5B

Se 3. R6B, T3C+!; 4. R×T empate.

3. . . . T2B+
4. R6C

É claro que se 4. R5D, T2D; e o empate é inevitável.

4. . . . T2C+
5. R6T T2T+

Se as brancas tomarem a T, há empate (por afogamento do R preto). E se não capturarem a T — as pretas dão xeque-perpétuo. A partida está empatada.

Generalidades sobre estratégia

As aberturas

O meio-jogo

O final

Não cabe, nos reduzidos moldes deste MANUAL, um longo e especializado estudo sobre a estratégia geral, as aberturas, o meio-jogo e o final. O leitor poderá analisar com proveito as diversas partidas incluídas neste livro, especialmente as partidas magistrais (com comentários de mestres). Quando o jogador tiver adquirido certa experiência poderá consultar tratados superiores dedicados à matéria, como:

Bogoliubov, *La apertura moderna 1.P4D!* Capablanca, *Chess fundamentals.* Chernev, *Logical chess, move by move; Combinations: the heart of chess; Practical chess endings.* Czerniak, *El final.* Euwe, *Fundamentos del juego de posición; Strategy and tactics in chess.* Fine, *The middle game in chess; Basic chess endings.* Grau, *Tratado general de ajedrez.* Griffith and White, *Modern chess openings.* Horowitz, *Modern ideas in the chess openings.* Horowitz y Reinfeld, *Cómo planear la partida de ajedrez.* Keres, *Manual de las aperturas.* Kotov y Yudovitch, *Maestros de ajedrez ruso.* Lasker, *Common sense in chess; Curso de ajedrez.* Nimzovitch, *Mi sistema.* Pachman, *Táctica moderna en ajedrez.* Panov, *Teoría de aperturas.* Reti, *Curso superior de ajedrez.* Romanovski, *Lo que debe saberse de las aperturas.* Rubinstein, *La partida de ajedrez.* Tahl, *Práctica de ajedrez magistral.* Tarrasch, *The game of chess.* Tartakower, *La moderna partida de ajedrez; Sugestiones para la estrategia ajedrecística.* Znosko-Borovski, *The middle game of chess; How to play chess endings;* etc.

Dessas e de outras obras magistrais extraí os conceitos fundamentais e selecionei, ainda, diversos exemplos característicos.

ESTRATÉGIA GERAL

Há, no xadrez, uma série de princípios gerais, que são como postulados prévios para a vitória. O principiante e, mesmo, os jogadores de certa categoria — devem seguir, quanto possível, os conceitos clássicos, apontados pelos mestres e pelos textos mais autorizados. Todo lance aparentemente afastado da lógica simples, isto é, dos preceitos clássicos, gerais — deve ser meditado cuidadosamente. Somente os mestres, e os jogadores de 1.ª categoria, podem permitir-se o emprego freqüente de tais lances, anti-rotineiros, aparentemente "ilógicos", que rompem com os moldes tradicionais.

O jogador não deve esquecer, porém, que no xadrez — como na vida — tudo é relativo. Os princípios gerais destinam-se aos casos gerais, não às exceções. Deve haver, portanto, uma certa elasticidade na aplicação prática destes conceitos: cada posição,

afinal, acha-se regida pela sua própria lei. Mas estes preceitos gerais são, normalmente, de eficiência extraordinária. E serão altamente valiosos e oportunos nas mãos de enxadristas inteligentes.

Eis aqui uma série de conceitos e regras mais importantes.

TODO LANCE DEVE CORRESPONDER A UMA IDÉIA, A PLANOS DEFINIDOS. **Não se deve realizar nenhuma jogada sem objetivos precisos.**

É preciso desenvolver rapidamente todas as peças.

O jogo deve ser aberto com o PR ou com o PD.

Os cavalos devem ser desenvolvidos antes que os bispos: os bispos — ao contrário dos cavalos — já atuam desde a sua posição inicial.

Não convém jogar duas vezes a mesma peça, durante a abertura.

Não convém fazer mais do que um ou dois movimentos de peões, durante a abertura.

Não se deve bloquear o desenvolvimento das próprias peças.

Quanto possível, todo bom lance de desenvolvimento deve encerrar alguma ameaça.

É imprudente o desenvolvimento prematuro da dama.

Todo ganho de peão com a dama, na abertura — é um erro. (Tarrasch).

Na abertura não se deve fazer mais do que um lance com a dama, a fim de cooperar no desenvolvimento geral das peças.

Deve rocar-se em todas as aberturas.

O roque deve ser realizado o mais cedo possível, de preferência no flanco do rei (pequeno roque).

Para evitar ataques do adversário ou, pelo menos, para torná-los menos factíveis, convém rocar do mesmo lado que o bando inimigo. Procedendo assim, é mais perigoso para este começar um ataque por meio dum avanço de peões, pois compromete, ao mesmo tempo, a situação do seu próprio roque.

Quando se ataca — se ainda não se rocou — deve considerar-se a conveniência de efetuar o roque no sentido oposto ao do adversário.

A frente de peões que deve proteger o rei no roque grande, é maior que a do roque pequeno. O roque grande, pois, acha-se mais exposto aos ataques inimigos. Costuma afirmar-se, por isso, que o roque grande é mais perigoso do que o roque pequeno.

A solidez do roque depende, não somente da situação dos peões em sua casa inicial, mas também da colocação do cavalo em 3BR. Esta peça é um obstáculo difícil de superar, nas tentativas de ataque ao roque. Por isso, é conveniente dispor sempre dessa casa para a colocação de um cavalo.

O ponto mais fraco do roque é a casa 2TR e a maioria dos ataques frontais, de que abusam os principiantes, têm por base esse ponto.

Não devem avançar-se, em geral, os peões do roque (P3TR ou P3CR). Em último caso, convém esperar até que o adversário tenha rocado no mesmo flanco. Avançar os peões do roque, antes que o inimigo tenha rocado, é dar a este a possibilidade de rocar no flanco oposto, a fim de explorar as fraquezas que esses avanços geralmente produzem.

A fraqueza do avanço do PT, após o roque, pode ser explorada de diversos modos. O mais simples é mediante o avanço dos peões.

Quando já foram trocadas muitas peças, durante o desenvolvimento, especiamente se as damas já desapareceram do tabuleiro, e não tiver sido realizado o roque — este deve ser rejeitado se não houver perigo especial. Como o final se aproxima, é mais útil o rei no centro do tabuleiro, a fim de poder acudir ràpidamente ao flanco necessário.

Se possível, convém fazer com que o adversário perca o roque.

É fundamental o domínio do centro.

O domínio do centro, que é a base do xadrez nas aberturas, é também o segredo de sua técnica durante a maior parte da partida.

Dominar o centro com os peões é a base fundamental das aberturas, mas o complemento dessa manobra preparatória está na posse do centro com as peças menores.

Não se deve bloquear o próprio centro de peões.

As casas fortes para a centralização são ainda mais fortes quando o adversário não pode vulnerá-las mediante a agressão de peões laterais.

Convém centralizar a ação de todas as peças.

Convém manter, sempre, pelo menos um peão no centro.

Todo ataque a um peão central, por meio de um peão lateral, é geralmente bom.

Levar um peão do flanco ao centro mediante troca de peões, é quase sempre manobra estratégica proveitosa. Trocar um peão central por um do flanco significa, habitualmente, ceder a fiscalização do centro ao adversário.

Convém entregar um peão do flanco (e mesmo do centro, em casos excepcionais) com o objetivo de desfazer uma conformação central de peões muito sólida (por exemplo: peões em 4R e 4D; ou em 4D e 4BD; ou em 4R e 4BR).

Dobrar um peão no centro pode ser uma vantagem quando isto permita centralizar uma peça, especialmente um cavalo, na casa em que antes estava o peão dobrado.

A dama centralizada é muito forte, especialmente em 4D ou 4R (de preferência em 4D, que é o mais usual), se o adversário trocou seu CD e tem um peão em 3 ou 4D. Mas isto só pode ser eficaz nas posições abertas, nas quais a dama dispõe de muitas retiradas para o caso duma agressão.

A rápida centralização do rei é a base do êxito em grande número de finais de peões, pois o centro é, habitualmente, a via de acesso para a zona de jogo inimiga.

A centralização das tôrres é muito forte em finais sem peças menores, e um tanto delicada quando estas ainda se acham no tabuleiro.

O ganho de tempo é vantagem importante.

Evitem-se as perdas inúteis de tempo.

Só devem dar-se os xeques necessários.

Durante a abertura, há muitos xeques que podem ser aparados mediante lances que favorecem o desenvolvimento.

É preciso considerar — ao dar xeque — se não se melhora a posição inimiga. Xeque desnecessário é uma perda de tempo que favorece o adversário.

Os peões são a verdadeira base de toda a estratégia do xadrez e mesmo da teoria das aberturas.

A ação dos peões será tanto mais eficiente, quanto menor for o número de grupos em que eles estiverem divididos.

Os peões em zigue-zague (2T-3C-2B-3R-2D, etc.) são um absurdo estratégico. Mas agrupá-los dois a dois (por exemplo: 3TR-3CR-2BR-2R-4D-4BD-2CD-2TD) é perfeitamente aceitável porque não concede quase nenhuma casa ao adversário.

Todo avanço de peão enfraquece a posição.

À medida que os peões avançam são mais difíceis de sustentar.

É preciso meditar profundamente antes de avançar um peão à 5.ª fila.

O avanço dum peão à 5.ª fila, sem própositos imediatos de ataque, deve ser muito bem estudado, pois cria a necessidade de adotar uma configuração determinada de peões.

O avanço dum peão central à 5.ª fila só deve fazer-se, sem receio, quando estiver sustentado por uma sólida cadeia de peões, ou quando nada pode evitar que esta seja construída.

Um peão na 5.ª significa uma fraqueza — compensada ou não por outros pormenores estratégicos — quando as casas laterais do mesmo puderem ser ocupadas por peças inimigas.

O avanço dum peão à 5.ª fila costuma justificar-se nas posições de ataque, pois serve para desalojar peças que defendem o roque e abre, enfim, as brechas por onde irá atuar o bispo.

O amador não deve deixar-se arrastar pela tentação do ganho dum tempo ou pela vantagem de espaço central e avançar, sem mais outras, o peão à 5.ª fila. O avanço do peão será imprudente se ele se afastar muito dos demais peões: isto provocaria, para ser apoiado, a necessidade de avançar em massa toda a linha de combate.

Evitem-se os peões dobrados, isolados ou atrasados.

Os amadores exageram, quase sempre, a desvantagem dos peões dobrados. Há peões dobrados efetivamente fracos e há os de fraqueza meramente teórica.

Os peões dobrados são aceitáveis só nas quatro colunas centrais e oferecem numerosas compensações. Produzem-se habitualmente nas colunas bispo-dama e bispo-rei e só devem ser motivos de sérias preocupações se ficarem isolados ou avançarem defeituosamente.

Os peões dobrados e isolados são, geralmente, muito fracos. Os peões dobrados e isolados numa coluna aberta são, habitualmente, um mal irreparável.

Os peões isolados são fracos, especialmente se estão numa coluna aberta, mas oferecem a compensação de que as casas que fiscalizam costumam ser pontos fortes para uma peça do mesmo bando.

Conseguir isolar um peão e acumular peças que o ataquem significa uma apreciável vantagem: a iniciativa e, freqüentemente, a superioridade em espaço.

Fixar o peão isolado costuma ser mais forte ainda do que a captura do mesmo. A captura só deve realizar-se quando a simplificação não provocar o desafogo da posição inimiga.

O sacrifício do peão isolado costuma ser a melhor estratégia. Neste caso, a melhor manobra, habitualmente, é avançar o peão, pois as peças que se acumulavam em sua defesa e se viam entorpecidas na ação — repentinamente recuperam toda a sua força agressiva.

Os peões passados, sempre que possível, devem ser impelidos para a frente.

Os peões avançados são perigosos para o adversário quando nada os detém; em compensação, costumam ser muito fracos quando há um peão à frente que lhes barra o avanço.

Um peão passado na abertura ou no meio-jôgo é uma vantagem muito relativa quando não há possibilidades de provocar um rápido final.

O peão passado e apoiado é muito forte nos finais de partida e nas posições abertas, em que a simplificação é fácil. Todavia, nas posições de bloqueio sua fôrça é muito menor.

Todo peão passado e apoiado deixa um ponto forte do adversário: a casa que se acha diante do peão. Colocar um cavalo nesse ponto é ideal para aquele que luta contra o peão passado: o cavalo detém o peão, protege-se por trás dêste e ataca, ao mesmo tempo, os pontos de apoio laterais.

Os peões passados devem ser bloqueados com o rei. O rei que consegue situar-se diante do peão passado adversário, evita muitas vezes a sua promoção.

As torres devem agir à retaguarda dos peões passados (quer para defender seus próprios peões, quer para atacar os do inimigo).

A superioridade de espaço é decisiva, especialmente nas posições de ataque.

É fundamental o domínio das filas e colunas.

Para atacar o rei adversário é preciso abrir uma coluna (ou pelo menos uma diagonal), a fim de obter acesso para as peças mais poderosas (dama e torre).

A maior força dos peões está na sua mobilidade.

A superioridade de peões no flanco afastado do rei inimigo é um fator importante, que oferece possibilidades apreciáveis no final da partida.

Quando se atinge um final com igualdade de fôrças, a superioridade de peões no flanco mais afastado do rei inimigo é a base da vantagem, a qual pode levar à vitória.

Quem tem superioridade de peões na ala afastada do rei inimigo deve tentar simplificar: a medida que se atinge o final, a sua vantagem posicional se acentua.

Quem tem desvantagem de peões na ala afastada do seu rei — deve evitar a simplificação. Se não puder fazê-lo, deve levar o rei à zona onde tiver peões a menos, para neutralizar ou fazer desaparecer a razão da desvantagem. Ou, então, deve provocar o rápido contacto dos peões, nesse setor, a fim de trocá-los e converter o peão de vantagem adversário num peão isolado, o que costuma oferecer muitas compensações.

As torres são, em geral, as melhores peças para combater contra a superioridade de peões num flanco.

Quando se luta com três peões unidos contra dois peões, não se deve avançar o peão central se o adversário puder colocar um P diante do P avançado, pois tiraria aos peões laterais o ponto de apoio necessário para marcharem à frente.

Quando se possui um peão livre no flanco afastado do rei, deve procurar-se a simplificação a fim de valorizar a possibilidade de promover o peão.

Se o adversário tem uma ou mais peças expostas deve procurar-se uma combinação.

Toda combinação deve estar baseada num ataque duplo.

Os dois fatores essenciais do ataque são — suficiência de forças atacantes e rapidez.

A melhor defesa é, muitas vezes, um contra-ataque.

Nas posições de ataque é conveniente poder vulnerar com rapidez o ponto 2BR do adversário (por exemplo, mediante um bispo em 4BD).

Nas posições de ataque convém dar mobilidade às torres de modo que possam ocupar, rapidamente, as colunas abertas que se produzam.

Desenvolve-se a torre colocando-a numa coluna aberta ou semi-aberta.

Não se deve realizar uma troca sem haver, para isso, uma boa razão.

Não se deve trocar peça desenvolvida por peça não desenvolvida.

A troca é o meio mais simples de fazer valer uma vantagem material.

Quando se possui vantagem material convém trocar o máximo possível de peças, especialmente as damas.

Quando se tem somente um peão a mais devem trocar-se as peças, mas não os peões.

Em posições embaraçosas as trocas podem resolver as dificuldades, desafogando a situação.

Não se deve expor o rei quando as damas ainda estão no tabuleiro.

Quando se realiza uma combinação e o próprio rei está em perigo de xeque, convém estudar a possibilidade de abrir um leve parêntese no plano geral, para evitar que, mediante um xeque inesperado, o adversário consiga desvencilhar-se das suas dificuldades.

O rei deve estar ativo no final.

Já dissemos que a rápida centralização do rei é a base do êxito em grande número de finais.

O valor das peças não é absoluto: varia de acordo com as posições.

Não se deve sacrificar sem uma razão clara e adequada.

O sacrifício de material a fim de abrir caminho a um peão e obter a sua promoção — costuma ser tática excelente.

Ao promover um peão convém, via de regra, pedir uma dama, a peça de maior valor. Em raros casos, porém, não convirá esta promoção, em virtude do perigo dum mate afogado ou por causa das vantagens dum xeque imediato mediante a promoção a cavalo.

Nas aberturas e no meio-jogo, quando não há ataque, uma peça menor vale mais do que três peões e o sacrifício não conduz, geralmente, senão à derrota ou a um angustioso empate.

Os sacrifícios de cavalo por três peões são um pouco mais razoáveis. A troca é excelente nos finais de partida, especialmente se se trata dum cavalo que deve deter os peões.

Quando o adversário possui uma peça menor central muito forte, pode considerar-se o sacrifício da qualidade sempre que se trate duma posição de bloqueio ou semibloqueio, porque as tôrres são muito poderosas quando há, pelo menos, duas colunas abertas.

Uma só coluna aberta costuma não ser suficiente para quem dispõe da vantagem da qualidade.

O sacrifício da qualidade, quando permite unir dois peões da 5.ª fila em diante, é geralmente um excelente recurso para decidir a luta.

Entregar a qualidade para colocar solidamente uma peça em 5.ª, nas posições de semibloqueio, é uma tática eficaz.

Quem ganha qualidade em posições pouco claras deve considerar a forma de devolvê-la se conseguir ficar, pelo menos, com um peão de vantagem. Aferrar-se à vantagem e jogar com otimismo por causa disso, é a origem de muitas derrotas aparentemente inexplicáveis.

Não se deve colocar os peões em casas de côr igual à do bispo. O bispo aumenta seu valor quando os peões do seu bando se encontram em casas de côr oposta à de suas diagonais porque, então, não estará prejudicado na sua liberdade de movimentos. (Neste caso, chama-se bispo "bom"; no caso contrário, quando seus peões estão em casas da mesma côr: bispo "mau").

O bispo vale mais, colocado diante dos próprios peões, do que ficando atrás deles. Com o cavalo acontece exatamente o contrário.

Um bispo é melhor do que um cavalo em tôdas as posições, menos nas posições bloqueadas.

Nos finais em que há peões móveis, o bispo é geralmente superior ao cavalo.

Os cavalos são superiores aos bispos nas posições de bloqueio.

Dois bispos são mais fortes do que bispo e cavalo, e muito mais fortes do que dois cavalos.

Dois bispos valem muito mais do que dois cavalos. Se um bispo vale 3 (ou 3½) e um cavalo 3, dois bispos — no conceito de alguns mestres — valem 8, e dois cavalos, apenas 6.

Mas, nas posições com estruturas de peões fracos, os cavalos costumam ser tão eficientes e até mais fortes do que os bispos.

Nas posições de bloqueio absoluto, dois cavalos são mais úteis que dois bispos.

Os bispos podem defender os peões de modo mais eficiente que os cavalos.

Nos finais de bispo e peão contra cavalo, ganha-se em quase todas as posições em que o rei inimigo se encontra atrás do peão que pretende atingir a promoção, pois o cavalo não pode mover-se sem descuidar a zona de avanço do peão.

Mas o bispo só, contra o cavalo e peão, consegue deter êste último, exceto quando se trata de peões dos flancos: bispo, cavalo ou tôrre, e o rei que apóia o bispo estiver pelo menos a quatro casas de distância do peão. O único procedimento que existe para ganhar é obstruir a ação do bispo, interpondo-se com o cavalo.

Não é aconselhável trocar um bispo por um cavalo, a não ser que se tenha a certeza de obter evidentes compensações.

O bispo-dama preso não é um bispo mau, a não ser em raras ocasiões.

O bispo-dama das pretas deve ficar em sua casa inicial em muitos casos, especialmente quando o plano futuro tem em mira os lances P4D ou P4BD, com abertura de hostilidades no centro do tabuleiro.

A tentativa de tirar o bispo-dama para fora da cadeia de peões é inferior, em geral, à manobra de deixá-lo preso, provisoriamente, em sua casa de origem, que costuma ser a melhor de todo o tabuleiro, de acordo com o moderno sentido das aberturas.

O bispo-dama não dispõe de boas casas naturais na maioria das aberturas. Por isso deve ser desenvolvido com muita prudência.

Como os bispos são superiores aos cavalos, especialmente quando ambos estão agindo, a conservação do bispo por trás dos peões evita trocas que poderiam ser desfavoráveis.

Quem mantém o bispo por trás dos peões deve evitar que eles sejam completamente bloqueados pelos peões inimigos; não podendo simplificar-se a posição, os bispos careceriam de poder agressivo.

Também com as brancas, reter o bispo por trás da cadeia de peões, durante a abertura (como no sistema Colle e em muitas variantes do gambito da dama), é um plano estratégico muito eficaz.

Nos finais de bispo de cor diferente, há muitas ocasiões em que um dos parceiros pode pretender a vitória.

As duas torres, na maioria dos casos, são superiores a uma dama. Em nenhum caso são inferiores.

As duas torres superam amplamente a dama nas posições com cadeias de peões sólidas, nas quais há uma ou duas colunas abertas.

É de muito valor a ocupação da 7.ª ou 8.ª fila.

Se as torres conseguem apoderar-se da 7.ª fila, a vantagem é quase sempre decisiva.

Vale a pena sacrificar um peão a fim de colocar uma torre na 7.ª fila.

Se se possui um peão de vantagem, ambas as torres podem, de per si, levá-lo à promoção — mesmo que a dama realize a melhor defesa possível.

Convém dobrar as torres a fim de aumentar a pressão sobre a posição inimiga.

A dama vale mais do que ambas as torres, nas posições com formações de peões fracos.

A dama é muito poderosa quando a posição é muito aberta e ambas as torres inimigas não se apóiam entre si.

A dama possui recursos inesgotáveis de xeque-perpétuo quando o rei adversário está sem bons peões protetores e há poucas peças no tabuleiro.

A dama é muito forte como peça agressiva, mas perde eficiência quando se vê obrigada a defender peões. Em compensação é mais forte do que as torres, se consegue colocar-se por trás dos peões inimigos.

A troca das damas é um dos problemas mais difíceis na arte da simplificação.

Quando a dama substitui o bispo na fiscalização das diagonais enfraquecidas pela ausência deste, a troca das damas acentua a fraqueza dessas diagonais.

A troca das damas nas partidas com desvantagem de espaço costuma ser favorável ao bando que se defende, pois elimina uma peça muito rica em possibilidades por outra do mesmo valor teórico, mas limitada em sua ação pela falta de espaço para as manobras.

Trocar uma dama que realizou vários lances na abertura por outra inativa, costuma resultar em tantas perdas de tempo quantos lances a mais tenham sido feitos com aquela dama.

Quase nunca é bom trocar uma dama ativa por uma inativa e, muito menos, trocar as damas quando se tem uma posição de ataque sobre um setor com desvantagem de espaço.

Quando se tem desvantagem na configuração de peões deve evitar-se a troca de damas, pois esta, mediante hábeis manobras, pode fornecer compensações táticas no meio-jogo.

A torre agressiva é mais forte do que a torre defensiva. A iniciativa, pois, é o caminho fundamental para a vitória.

A torre que ataca os peões pela retaguarda tem vantagens estratégicas tão poderosas, que chegam a compensar a desvantagem material.

A luta da casa 4R contra a coluna BR aberta é tema aplicável a muitíssimos sistemas de aberturas, como os que nascem dos gambitos do rei, das defesas Indianas do rei, e em quase todos os desenvolvimentos do PR, em que se efetue a típica jogada libertadora P4BR, como sistema de agressão lateral ao peão de 4R. Um cavalo em 4R pode ser mais poderoso do que a ação das torres na coluna BR.

As aberturas (*)

"O principal objetivo estratégico da abertura é o desenvolvimento de todas as peças, com o máximo de eficiência e de harmonia" (Fine).

"A abertura é a luta pelo centro" (Romanovski).

Para os que se iniciam no xadrez, seria prematuro tentar, desde um começo, o estudo *minucioso* das aberturas. Perder-se-iam no fantástico cipoal de milhares de variantes. Como bem dizem Horowitz e Reinfeld, no manual para principiantes *First Book of Chess* (Nova York, 1957), "antes que o jogador consiga saber o que pode esperar da abertura, é preciso que ele saiba o que pode esperar do resto do jogo; deve conhecer seu próprio gosto, suas preferências".

. . . .

Em última análise, o objetivo das brancas é *atacar*, conservar a sua superioridade inicial. O das pretas é resistir, *defender-se*, assegurar a igualdade.

REGRAS FUNDAMENTAIS DA ABERTURA

No seu excelente livrinho *Chess The Easy Way* (Philadelphia, 1942), Reuben Fine — um dos mais fortes jogadores do mundo — enuncia estas 10 regras essenciais da abertura:

1. Abra o jogo com 1. P4R ou com 1. P4D.
2. Sempre que possível, faça um bom lance de desenvolvimento que ameace alguma coisa.

(*) Esta parte — Aberturas — é tratada, mais extensamente no 2.º volume: "ABERTURAS E ARMADILHAS".

3. Desenvolva os cavalos antes que os bispos.

4. Escolha a casa mais adequada para uma peça e leve-a até lá, decidida e terminantemente.

5. Faça um ou dois movimentos de peão na abertura, não mais.

6. Não saia com a dama muito cedo.

7. Faça o roque quanto antes, de preferência no flanco do rei (pequeno roque).

8. Jogue para obter o domínio do centro.

9. Procure sempre manter ao menos um peão no centro.

10. Não sacrifique material sem uma razão clara e adequada.

. . . .

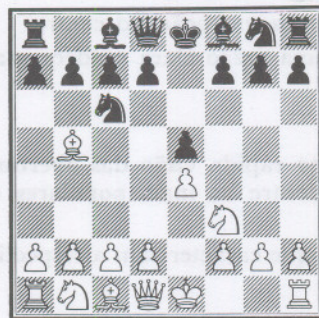
Daremos, em breves páginas, uma rápida visão das aberturas e defesas consideradas mais sólidas, dentre as mais populares da atualidade.

Em negrito destacam-se os lances que caracterizam a respectiva abertura ou linha de jogo.

PARTIDA ESPANHOLA (ou RUY LÓPEZ)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B5C

A mais vigorosa das aberturas do Peão do Rei. Dá às brancas uma sólida e longa iniciativa.

Diagrama 131

Partida Espanhola

(a)

3. . . . P3TD

Defesa Morphy, a melhor resposta das pretas, "É agora, praticamente, a única que se emprega" (Fine).

4. B4T C3B
5. O–O B2R

Variante principal. Visando manter o P preto em 4R e continuar com um contra-ataque no flanco da dama. 5. . . C×P, muito popular antigamente, é mais agressivo, mas oferece menos segurança na posição.

6. T1R P4CD
7. B3C P3D
8. P3B O–O
9. P3TR C1C

O sistema Breyer, hoje mais popular que a linha antiga 8 . . . C4TD; 9.B2B, P4B; 10.P4D, D2B; 11.P3TR, O–O; 12.CD2D, C3B (jogo equilibrado). Fischer prefere 12.P×PR, P×P; 13.CD2D, seguido de C1B e C3R (ou 3C).

10. P4D CD2D
11. CD2D B2C
12. B2B T1R
13. P4CD!

(Fischer-Spasski; 10ª part. do Campeonato Mundial; Reikiavik, 1972).

(b)

6. **D2R**

O Ataque Worrall.

6. . . . P4CD
7. B3C P3D
8. P4TD! T1CD
9. P×P P×P
10. P3B B5C
11. T1D O–O
12. P4D

Ameaçando 13.P5D, que ganha uma peça.

12. . . . P×P
13. P×P P4D
14. P5R

Com leve superioridade para as brancas.

(c)

3. . . . P3TD
4. B×C

A desusada variante das Trocas, preferida quase só pelo grande Lasker. As brancas ficam com maioria de peões na ala do rei, mas as pretas obtêm a vantagem dos dois bispos. Fischer retomou esta antiga linha de jogo e com ela obteve três sensacionais vitórias na Olimpíada de 1966. Por isso, esta variante entrou na moda.

4. . . . PD×B
5. O–O

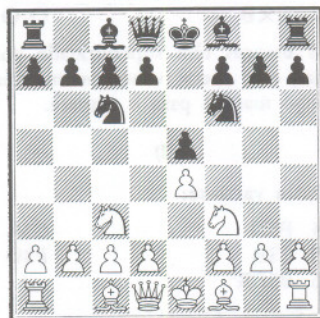
"Este simples lance de espera é inovação de Fischer" (Fine). A linha clássica era 5.P4D, P×P; 6.D×P, D×D; 7.C×D, B3D (parece melhor 7 . . . B2D!; 8.B3R, O–O–O); 8.C3BD, C2R; 9.B3R, P3B.

5. . . . P3B

PARTIDA DOS QUATRO CAVALOS

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. C3B, **C3B**

Jogo sólido e tranqüilo que conduz rapidamente à igualdade.

Diagrama 132

Partida dos 4 Cavalos

4. B5C C5D!

Sistema Rubinstein, audaz contra-ataque, a resposta mais temida das pretas.

(a)

5. C×P D2R
6. P4B C×B
7. C×C P3D

Jogo equilibrado.

(b)

5. C×C P×C
6. P5R P×C
7. P×C D×P
8. PD×P B4B

Igualdade.

Lance de Spasski. Panov recomenda: 5. . . B5CR; 6.P3TR, P4TR!; 7.P3D, D3B; 8.B3R, B×C; 9.D×B, D×D; 10.P×D, jogo igualado.

6. P4D B5CR

Se 6 . . . P×P; 7.C×P!

7. P×P D×D
8. T×D P×P
9. T3D B3D
10. CD2D C3B
11. C4B C×P
12. C(4)×P B(5)×C
13. C×B O–O

As pretas contrabalançam a sua deficiente formação de peões com os dois bispos e a posição aberta. (Fischer-Spasski, Campeonato Mundial, 1972; 16ª partida).

(d)

3. . . . P3TD
4. B4T **P3D**

A Defesa Steinitz Diferida, muito popular nos últimos anos.

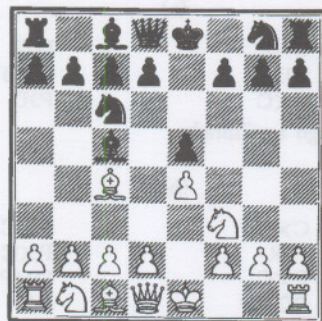
5. B×C+ P×B
6. P4D P3B
7. B3R P3C
8. D2D B2CR
9. C3B B2D
10. O–O C2R
11. P3TR O–O
12. TD1D D1C
13. P3CD D2C
14. B6T TD1D

As pretas mantêm o equilíbrio de forças. (Romanovski-Capablanca, Moscou, 1935).

PARTIDA ITALIANA (ou GIUOCO PIANO)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; **3. B4B, B4B**

Abertura clássica, muito usada antigamente.

Diagrama 133

Partida Italiana

(1)

4. P3B — C3B
5. P4D — P×P
6. P×P — B5C+
7. C3B — C×PR
8. O-O — B×C
9. **P5D!**

O brilhante Ataque Möller.

9. ... — B3B
10. T1R — C2R
11. T×C — P3D
12. B5C — B×B
13. C×B — O O

As brancas têm superioridade posicional, e as pretas vantagem material. O jogo marcha para o empate.

(2)

Outra variante:

4. P3D — C3B
5. C3B — P3D
6. **B5CR**

O Sistema Canal.

6. ... — P3TR
7. B×C! — D×B
8. C5D — D1D
9. P3B — C2R
10. C3R — O-O

Partida igual.

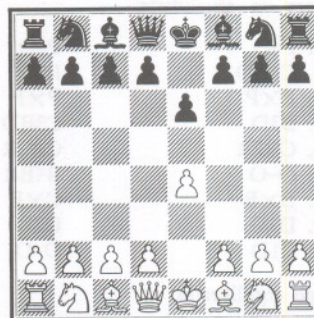
PARTIDA PRUSSIANA (ou DEFESA DOS DOIS CAVALOS)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, C3BD; 3. B4B, **C3B**

Esta defesa é um modo de evitar os perigosos ataques do Giuoco Piano.

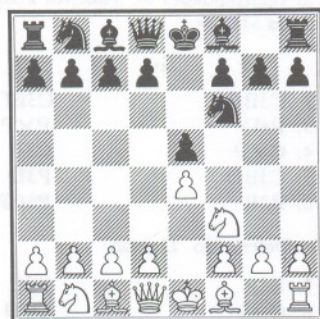
4. C5C	P4D
5. P×P	C4TD
6. P3D	P3TR
7. C3BR	P5R
8. D2R	C×B
9. P×C	B4BD
10. CR2D	O–O

As pretas têm bom jogo, em compensação do peão sacrificado.

Diagrama 134

Partida Prussiana

PARTIDA RUSSA (ou DEFESA PETROV)

1. P4R, P4R; 2. C3BR, **C3BR**

Diagrama 135

Partida Russa

Evita o Ruy López e permite um contra-ataque.

3. P4D

O Ataque Steinitz.

3. ...	C×P
4. B3D	P4D
5. C×P	B3D
6. O–O	O–O
7. P4BD	C3BD!
8. P×P	C×PD
9. B×C	B×C
10. P4B	B3B

A leve superioridade das brancas não é decisiva.

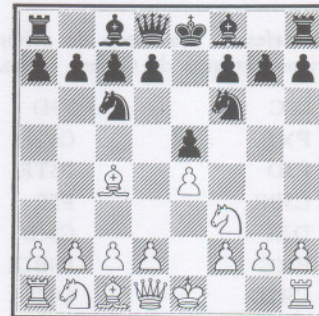
PARTIDA FRANCESA

1. P4R, **P3R**

Uma das mais sólidas defesas contra 1. P4R. Largamente empregada pelos mestres da atualidade.

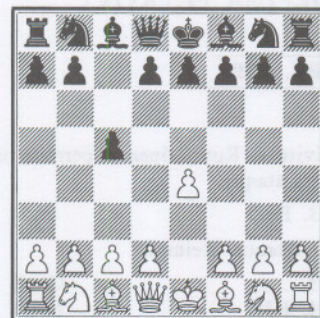
2. P4D	P4D
3. C3BD	B5C
4. P×P	P×P
5. B3D	C3BD
6. CR2R	CR2R
7. O–O	B4BR
8. B×B	C×B
9. D3D	D2D
10. C1D	O–O

Jogo equilibrado.

Diagrama 136

Partida Francesa

PARTIDA SICILIANA

1. P4R, **P4BD**

Diagrama 137

Partida Siciliana

A melhor das defesas irregulares contra 1. P4R. Oferece às pretas grandes possibilidades de contra-ataque.

(a)

2. C3BR	C3BD
3. P4D	P×P
4. C×P	C3B
5. C3BD	**P3D**
6. B2R	**P3R**

A Defesa Scheveningen.

7. O–O	B2R
8. R1T	P3TD
9. P4TD	O–O
10. C3C	C4TD

Há possibilidades de violento ataque e contra-ataque.

(b)

2. C3BR	C3BD
3. P4D	P×P
4. C×P	C3B
5. C3BD	**P3D**
6. B2R	**P3CR**

A Defesa do Dragão.

7. B3R	B2C
8. O–O	O–O
9. C3C	B3R
10. P4B	C4TD

Jogo equilibrado.

PARTIDA CARO-KANN

1. P4R, **P3BD**

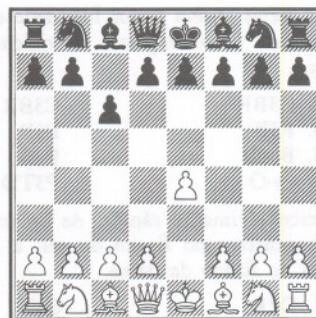
Defesa plácida e segura. O seu conceito, perante os mestres, tem sofrido muitas oscilações. Ultimamente estava menos em voga; mas acaba de ser usada, sistematicamente, por Botvinnik no seu 2.º match com Tahl (Campeonato Mundial, 1961).

2. P4D	P4D
3. P×P	P×P
4. P4BD	

O fortíssimo ataque Panov-Botvinnik.

4. ...	C3BR
5. C3BD	C3B
6. B5C	P×P
7. P5D	C4R
8. D4D	C6D+
9. B×C	P×B
10. C3B	

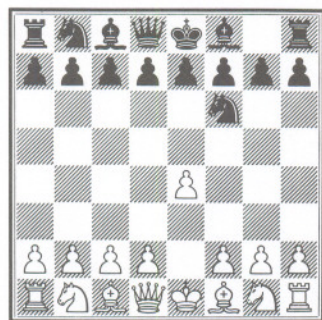
Se 10... P3CR; 11. B×C, P×B; 12. O–O, B2R; 13. TD1D, O–O;

Diagrama 138

Partida Caro-Kann

14. T×P, B4BR; 15. T2D, B3D; 16. P4CR! e as brancas estão melhor (análise de Botvinnik).

PARTIDA ALEKHINE

1. P4R, **C3BR**

Diagrama 139

Partida Alekhine

Hipermoderno! As brancas fazem perambular o C preto pelo tabuleiro e, ao mesmo tempo, avançam os peões em forma impressionante. Mas estes se enfraquecem, debilita-se o centro, e o R branco fica desguarnecido.

Menos popular hoje, mas adotada ainda por grandes mestres.

2. P5R	C4D
3. P4BD	C3C
4. P4D	P3D
5. C3BR	B5C
6. B2R	P×P
7. P5B	P5R
8. P×C	P×C
9. B×P	B×B
10. D×B	C3B

Jogo equilibrado.

GAMBITO DA DAMA ACEITO

1. P4D, P4D; 2. P4BD, P×P

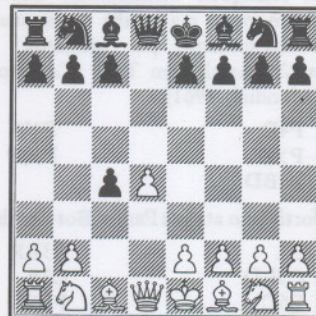
As pretas obtêm maior liberdade de ação, mas ficam expostas a violento ataque.

3.	C3BR	C3BR
4.	P3R	P3R
5.	B×P	P4B
6.	O–O	P3TD

Desenvolvimento rápido. As brancas se concentram no flanco do rei, e as pretas no flanco da dama.

7.	D2R	C3B
8.	C3B	P4CD
9.	B3C!	B2R
10.	P×P	B×P
11.	P4R	P5C
12.	P5R!	

E as brancas estão melhor.

Diagrama 140

Gambito da Dama Aceito

GAMBITO DA DAMA RECUSADO

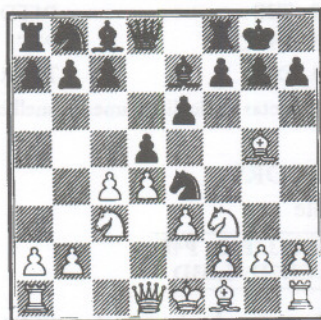
1. P4D, P4D; 2. P4BD, P3R; 3. C3BD, C3BR

Forma típica de jogo fechado.
Há muitas defesas. Vejamos três dentre as mais conceituadas.

Sistema Lasker

Um sério problema para as brancas.

4. B5C	B2R
5. P3R	O–O
6. C3B	C5R

Diagrama 141

Sistema Lasker do G.D.
Posição após 6... C5R

7. B×B	D×B
8. P×P	C×C
9. P×C	P×P
10. D3C	D3D

As pretas asseguram o empate.

Sistema Ortodoxo

As pretas devem conformar-se com um jogo muito fechado, mas evitam as fraquezas orgânicas das outras defesas.

4. B5C	CD2D
5. P3R	B2R
6. C3B	O–O
7. T1B	P3B
8. B3D	P×P
9. B×P	C4D
10. B×B	D×B
11. O–O	C×C
12. T×C	P4R
13. B3C	

As brancas conservam leve superioridade.

Defesa Eslava

Um dos melhores recursos das pretas.

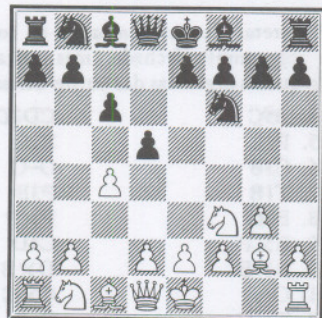
1. P4D	P4D
2. P4BD	P3BD
3. C3BR	C3B
4. C3B	P×P
5. P4TD	B4B
6. P3R	P3R
7. B×P	B5CD
8. O–O	O–O
9. D2R	B5C
10. T1D	CD2D
11. P3T	B4TR
12. P4R	D2R
13. P5R	C4D
14. C4R	P3TR!

Posição eqüivalente.

PARTIDA ZUKERTORT-RETI

Sistema Reti

1. C3BR, P4D; 2. **P4B**, P3BD; 3. **P3CR**, C3B

Diagrama 142

Sistema Reti
Posição após 4. B2C

A famosa abertura hipermoderna! Requer profundos conhecimentos posicionais e, por isso, é difícil para um principiante.

Idéia fundamental desta abertura: o duplo flanqueio (B2CR e B2CD).

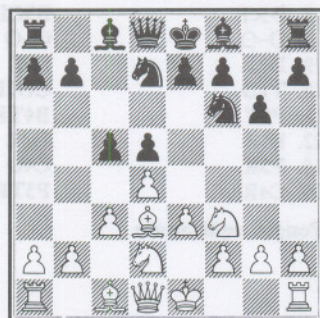
4. **B2C**	B4B
5. P3C	CD2D
6. B2C	P3R
7. O–O	B3D
8. P3D	O–O
9. CD2D	P4R
10. P×P	P×P
11. T1B	D2R
12. T2B	P4TD!
13. P4TD	P3T
14. D1T	TR1R

As pretas estão ligeiramente melhor.

PARTIDA ZUKERTORT

Sistema Colle

1. P4D, P4D; 2. **C3BR**, C3BR; 3. P3R, **P4B;**
4. P3B, P3CR; **5. CD2D**, CD2D; **6.B3D**

Diagrama 143

Sistema Colle
Posição após 6. B3D

O ataque das brancas é anulado; e elas têm de lutar, às vezes, para assegurar o empate.

6. ...	B2C
7. O–O	O–O
8. P4R	PD×P
9. C×P	P×P
10. C×P	C4R
11. C×C+	B×C
12. B2R	B2D
13. B6T	T1R
14. D3C	D1B

As pretas estão ligeiramente melhor.

PARTIDA INDIANA (ou DEFESAS INDIANAS)

As Defesas Indianas (nome tradicional) constituem o que a nomenclatura oficial chama de Partida Indiana.

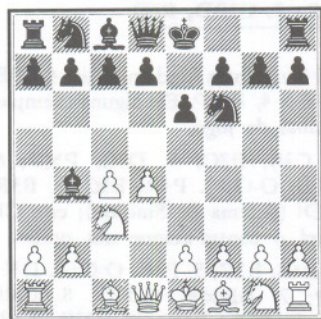
Partida Indiana é aquela em que as pretas jogam 1... C3BR e **não** continuam com P4D. "São a essência do hipermodernismo e floresceram após a I Guerra Mundial, quando a Escola Hipermoderna estava em pleno auge" (*Modern Chess Openings*, 6.ª ed.).

Há muitas linhas de jogo (a nomenclatura oficial arrola 16 mais importantes), mas — até há pouco — eram três as defesas predominantes: a **Nimzo-Indiana** (Defesa Nimzovitch da P. Indiana), a **Indiana da Dama** [1] e a **Grünfeld.**

A **Indiana do Rei** [2], desenvolvida sobretudo por Euwe e Reti, tinha sido abandonada pelos mestres. Mas, nestes últimos tempos, nos matches e torneios soviéticos, vem recuperando seu prestígio em forma realmente consagratória.

DEFESA NIMZO-INDIANA

1. P4D. C3BR; 2. P4BD, **P3R; 3. C3BD, B5C**

Diagrama 144

Defesa Nimzo-Indiana

Foi, até há pouco, a mais popular das defesas.

4. D2B	P4D
5. P×P	D×P
6. P3R	P4B
7. P3TD	B×C+
8. P×B	O-O
9. C3B	P×P
10. PB×P	P3CD
11. B4B	D3B
12. B3D	D×D
13. B×D	B3T
14. C5R	CD2D

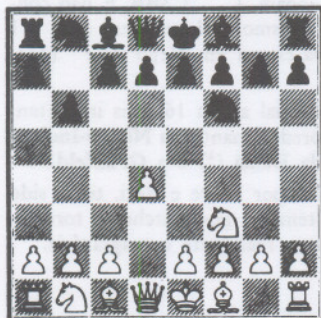
Jogo equilibrado.

(1) Também chamada Indiana do Oeste. Nome oficial: Defesa Sämisch da P. Indiana.

(2) Também chamada Indiana do Leste, ou Ind. Oriental. Nome oficial: Defesa Euwe da P. Indiana.

DEFESA INDIANA DA DAMA

1. P4D, C3BR; 2. C3BR, P3CD

Diagrama 145

Defesa Indiana da Dama

O flanqueio do BD das pretas é o lance característico. Usualmente, prepara-se o flanqueio mais tarde: 1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. C3BR, P3CD; 4. P3CR, B2C; 5. B2C, B2R; 6. O–O, O–O; 7. C3B, C5R; etc.

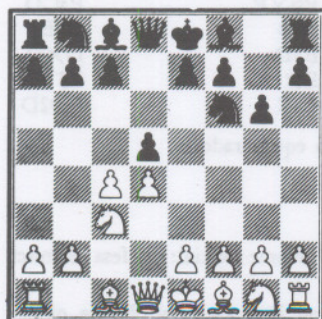
3.	P3CR	B2C
4.	B2C	P4B
5.	O–O	P×P
6.	C×P	B×B
7.	R×B	P3C
8.	P4BD	B2C
9.	C3BD	D1B
10.	P3C	D2C+
11.	P3B	P4D
12.	P×P	C×P

Jogo igualado.

DEFESA GRÜNFELD

1. P4D, C3BR; 2. P4BD. **P3CR; 3. C3BD, P4D**

Defesa sólida e vigorosa, que obriga as brancas a jogarem com sumo cuidado. Freqüentemente adotada pelos mestres.

Diagrama 146

Defesa Grünfeld

Há 3 variantes fundamentais: 4. C3B, 4. B4B e 4. P×P. Eis alguns exemplos de linhas de jogo.

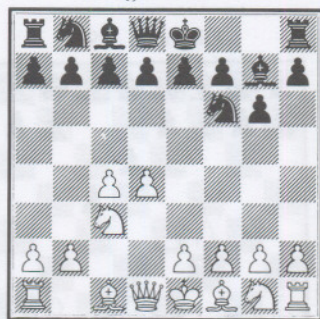
4. C3B, B2C; 5. D3C, P×P; 6. D×PB, O-O; 7. P4R, B5C; 8. B3R, CR2D! (sistema de Smislov); este CR apoiará o contra-ataque das pretas.

4. B4B, B2C; 5. P3R, O-O; 6. D3C, P×P; 7. BR×P, CD2D; 8. C3B, C3C; 9. B2R, B3R; 10. D2B, T1B; 11. T1D, CR4D; 12. C×C, D×C; com jogo equilibrado.

4. P×P, C×P; 5. P4R, C×C; 6. P×C, P4BD; 7. B4BD, B2C; 8. C2R, O-O; 9. O-O, P×P; 10. P×P. As brancas dominam o centro e podem atacar fortemente; mas as pretas têm ampla defesa.

DEFESA INDIANA DO REI

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, **P3CR**; 3. C3BD, B2C

Diagrama 147

Defesa Indiana do Rei

Uma defesa cujo prestígio vem crescendo, dia a dia, em matches e torneios de mestres.

4. P4R	P3D
5. B2R	O–O
6. C3B	P4R
7. P5D	CD2D
8. B5C	P3TR
9. B4T	P3T
10. O–O	D1R

Numa recente partida (Tahl- Fischer, 1959), a continuação foi a seguinte:

11. C2D	C2T
12. P4CD	B3B
13. B×B	CR×B
14. C3C	D2R
15. D2D	R2T

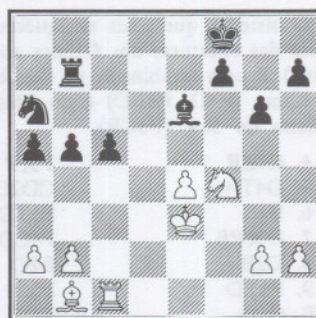
As brancas estão melhor (e acabaram vencendo a partida).

Os lances característicos podem ser aplicados numa seqüência diferente. Exemplo (Botvinnik-Tahl, 19.ª partida do Campeonato Mundial, 1961):

1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3D
3. C3BD	**P3CR**
4. P4R	B2C
5. P3B	O–O
6. B3R	P3TD
7. D2D	P3B
8. B3D	P4R
9. P×P	P×P
10. C4T	P4CD!
11. C6C	T2T
12. B2BD	B3R
13. D×D	T×D
14. C2R	T2C
15. P5B	P4TD
16. R2B	B1BR
17. TD1D	T×T
18. T×T	CR2D

O peão branco está perdido.

19. C×C	C×C
20. B1C	B×PB
21. B×B	C×B
22. T1BD	C3T
23. P4B	P×P
24. C×P	P4BD
25. R3R	R1B

Diagrama 148

Botvinnik-Tahl
Posição após 25... R1B

As pretas estão melhor (e acabaram ganhando a partida).

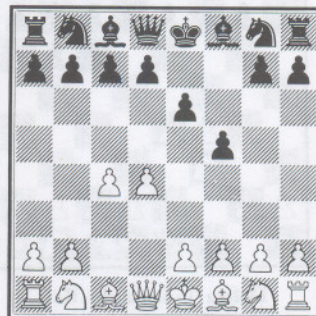
PARTIDA HOLANDESA

1. P4D, P4BR; 2. P4BD, P3R

Grandes mestres, inclusive Alekhine e Botvinnik, têm adotado freqüentemente esta poderosa defesa. Um dos seus objetivos é o ataque ao R branco, mediante o flanqueio do bispo do rei.

3. P3CR	C3BR
4. B2C	B5C+
5. C3B	O–O
6. C3T	P4D
7. O–O	P3B
8. D3C	C3T
9. C4B	B3D
10. C3D	C2B
11. P5B	B2R
12. B4B	

Com leve superioridade das brancas.

Diagrama 149

Partida Holandesa

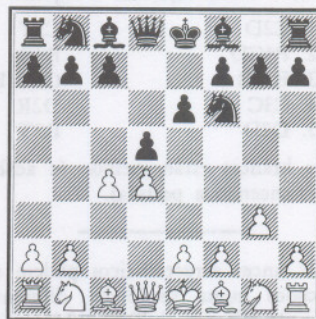
PARTIDA CATALÃ

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3R; 3. P3CR, P4D

"O sistema que mais enriqueceu a teoria das aberturas nos últimos anos" (Fine). É uma combinação do Gambito da Dama (P4D, P4BD) e do Ataque Indiano do Rei (P3CR).

4. C3BR	P×P
5. D4T+	CD2D
6. B2C	P3TD
7. D×PB	P4CD
8. D2B	B2C
9. P4TD	P5C
10. O–O	P4B
11. P×P	B×P
12. CD2D	T1B
13. D3D	O–O

Partida equilibrada.

Diagrama 150

Partida Catalã

O meio-jogo

GENERALIDADES

O meio-jogo é a fase medular da partida de xadrez. A sua extraordinária complexidade, a sua infinita riqueza de pormenores e possibilidades — fogem a uma sistematização simples e eficiente, como tem sido realizada nas aberturas e em grande número de finais.

Já se viu que, em termos gerais, *material* e *tempo* constituem os elementos essenciais no xadrez. Znosko-Borovski especifica mais profundamente, considerando que ESPAÇO e TEMPO são as condições nas quais a partida de xadrez se desenvolve, mas que o elemento ativo é a FORÇA. O *tempo* e o *espaço* são o produto revelador da *força*. Estes três elementos realizam e decidem a partida de xadrez. A vantagem em um ou mais desses elementos pode significar a vitória.

Há posições especiais com singulares possibilidades táticas; por exemplo: uma fulminante combinação de mate após um sacrifício brilhante. Mas, em geral, a superioridade em um ou mais elementos (força, tempo, espaço) — poderá ser explorada por meio de:

a) ataque;

b) manobras preparatórias;

c) simplificação (que conduz ao final).

Da sua parte, o jogador que se achar em inferioridade poderá tentar remediar a sua posição mediante:

a) defesa passiva;

b) contra-ataque;

c) troca de material;

d) simplificação (que conduz ao final).

Vejamos alguns exemplos:

O ATAQUE NUMA POSIÇÃO DE SUPERIORIDADE

Diagrama 151
Pretas: TARTAKOWER

Brancas: FORGACZ
(S. Petersburgo, 1909)

Neste exemplo,* a superioridade das brancas está na maior importância do seu ataque, que visa o rei adversário, isto é, o mate, enquanto as pretas atacam no flanco da dama. O único defeito da posição branca está na sua ininterrupta cadeia de peões que fecha todas as linhas e impede às suas peças tomar parte efetiva no ataque. Impõe-se, pois, uma ação rápida e enérgica, a fim de evitar que as peças pretas possam ir em socorro do rei. As brancas conseguem-no mediante o sacrifício de dois peões e a introdução das suas peças no ataque.

1. P5B — PR×P
2. P4C — PB×P
3. C5C

Provocando uma fraqueza na posição dos peões pretos. Se 3 ... P3T; 4. C7T e, depois de mover a T, 5.C6B+, etc.

3. ... — P3C
4. T6B

Ocupando o "hole" (buraco) recém-criado.

4. ... — R2C
5. TD1BR — B1R
6. D4B — C1D
7. P6R

Um terceiro peão é oferecido. Mas é evidente que este novo sacrifício não pode ser aceito.

7. ... — T3T
8. D5R — R3T
9. TD5B — PB×P
10. C7B+ — D×C
11. T5T+ — R2C
12. T×P mate.

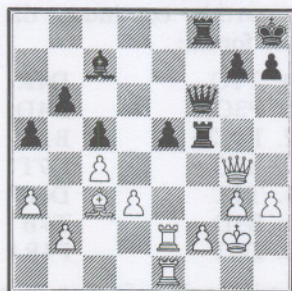
A SIMPLIFICAÇÃO NUMA POSIÇÃO DE SUPERIORIDADE

Uma série de trocas simplificará a partida (conduzindo-a à fase final) e tornará decisiva a vantagem branca de um peão, uma vez que os bispos são da mesma cor (veja o diag. 152).

1. P4B — D3B+
2. D3B — D×D+
3. R×D — T1D
4. B×P — B×B
5. T×B — T×PD+
6. T(1R)3R — T×T+

(*) Exemplo e clichê *apud* E. Znosko-Borovski, *The Middle Game in Chess*, Londres, 1938, p. 116.

Diagrama 152

Pretas: Blackburne

Brancas: Tchigorin
(Hastings, 1895)

7. R×T	T1B
8. T6R	T1CD
9. R4R	

E as brancas, com um peão a mais e posição superior (o rei no centro e a torre mais ativa), ganham fàcilmente.

Outro exemplo:

Diagrama 153

Pretas: Botvinnik

Brancas: Flohr
(Moscou, 1934)

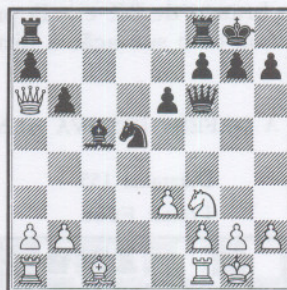
Nesta posição, as brancas acharam que seria vantajoso obter um final de dois bispos contra dois cavalos. Apelam, então, à simplificação:

1. C5D!	B×C
2. PB×B	T×T+
3. D×T	D1D
4. O–O	T1B
5. D2D	D2B
6. T1B	D×T
7. D×D	T×D+
8. B×T	

"Ainda agora — afirmou Botvinnik, ao comentar esta posição — estou convencido de que o final tem um caráter de empate". Flohr, porém, conseguiu salvar as dificuldades técnicas e as pretas abandonaram 45 lances mais tarde.

Um exemplo de Capablanca:

Diagrama 154

Pretas: Capablanca

Brancas: Nimzovitch
(Nova York, 1927)

Após o lance 15 das brancas chegou-se a esta posição. A verdadeira vantagem estratégica das pretas está na evidente superioridade do seu bispo, em face da reduzida força de ação do bispo adversário. Tal situação traz,

como corolário, um predomínio das torres pretas, devido à sua maior mobilidade. Neste caso, pois, é preferível eliminar o cavalo, a fim de reduzir a luta às peças nas quais há desequilíbrio estratégico: "este é o conceito magistral de Capablanca para simplificar" (Grau).

15. . . .	C5C!
16. D2R	TR1D
17. P3TD	C6D
18. C1R	C×C

"Limpando a posição".

19. T×C	TD1BD

E as pretas conseguiram realizar seu plano. O B das brancas está imobilizado, o que interrompe a ação conjugada de suas TT. Ambas as torres pretas dominam as colunas abertas, o B fixa o peão branco de 3R e a D preta continua com sua ação à distância, imobilizando o jogo inimigo.

A partida continuou da seguinte forma:

20. T1C	D4R
21. P3CR	D4D!
22. P4CD	B1B
23. B2C	D7T!
24. T1T	D6C!
25. B4D	T7B
26. D6T	P4R!

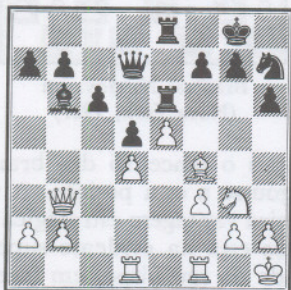
Sacrifício de peão que permite colocar ambas as torres em sétima.

27. B×PR	T(1D)7D
28. D7C	T×P
29. P4C	D3R
30. B3C	T×P!

E as brancas abandonaram dez lances mais tarde. Não era possível 31. B×T pois seguiria 31 . . . D×PC+; 32. R1T, D6T e mate inevitável.

A DEFESA PASSIVA NUMA POSIÇÃO DE INFERIORIDADE

Diagrama 155

Pretas: Euwe

Brancas: Alekhine
(Amsterdam, 1937)

É evidente, nesta posição, o esplêndido ataque das brancas. As pretas, no momento, não têm possibilidades de contra-ataque. Resumir-se-ão, pois, a uma defesa passiva até que, quebrado o ímpeto do ataque branco, a sorte da batalha possa sorrir para o seu bando.

1. C5B	P3B
2. P4C	P×P
3. B×PR	C3B
4. D3D	R1T

A fim de evitar o sacrifício

das brancas (5. C×P+! seguido de 6. D6C+).

5. T1CR	B2B
6. P4B	D2B
7. TD1BR	B×B
8. PB×B	C5R

Desfazendo o ataque branco e começando a obter superioridade.

9. P5C

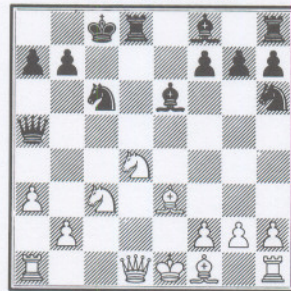
As brancas tentam manter o ataque a todo o custo, o que lhes faz perder a partida.

9. ...	P×P
10. C6D	C7B+
11. R2C	C×D
12. C×D+	R1C
13. C×P	T3C
14. P4TR	P4B

E as pretas obtêm a superioridade. (Znosko-Borovski).

O CONTRA-ATAQUE NUMA POSIÇÃO DE INFERIORIDADE

"A melhor defesa é um contra-ataque" (Fine).

Diagrama 156
Pretas: Janowski

Brancas: Lasker
(*Match*, 1910)

O diag. 156, apresenta-nos o magnífico exemplo de um contra-ataque que se tornou, praticamente, uma imperiosa necessidade, pois que a defesa passiva levaria, quase na certa, a um desastre. O C branco de 4D está pregado; mas a D não pode sair da sua coluna, pois o C estaria perdido. Como as pretas ameaçam ganhar esse C com 1 ... C4B, as brancas não têm tempo para preparar o roque. Assim, pois, o R branco deve resignar-se a ficar no centro: muitos jogadores teriam perdido em tais circunstâncias. (Znosko-Borovski). Mas Lasker, com admirável calma, consegue safar-se da situação mediante um contra-ataque.

1. P4CD!	D4R
2. C(3B)5C!	

Se 2... P3T as brancas teriam um forte ataque com 3. D1B, P×C; 4. C×C, P×C; 5. D×P+, D2B; 6. D6T+, etc. Ou, também, 3. C×C, T×D+; 4. T×T, com múltiplas ameaças.

2. ...	C4B
3. T1B	

Sacrificando um peão para aliviar a pressão.

3.	. . .	C×B
4.	P×C	D×P+
5.	B2R	B2R !

Se 5 . . . B6C; 6. C×P+, R2B; 7. C(4D)5C+, R3C; 8. T×C+, P×T; 9. D×T+, e ganham.

6.	T3B	B5T+
7.	P3C	D5R
8.	O-O	B3B
9.	T×B	

As brancas contra-atacam com todo o vigor!

9.	. . .	P×T
10.	B3B	D4R
11.	C×P+	R2B
12.	C(7T)×C	P×C
13.	T×P+	R1C
14.	T6C+	R1B
15.	D1B+	R2D
16.	C×B!	

E as brancas vencem em poucos lances.

O final

O final é o momento culminante de beleza e dificuldade: abóbada delicada que arremata e fecha a construção enxadrística. De corte sóbrio — em virtude da simplificação já operada — de aspecto fácil *na aparência*, o final encerra, todavia, as sutilezas mais profundas da Arte de Caissa. No dizer de todos os mestres — é a fase mais difícil da partida de xadrez. Isto se deve a dois fatores essenciais:

1.º) A extraordinária relevância que adquire o *fator tempo:* a perda de um único tempo pode significar a derrota ou a fuga duma vitória certa.

2.º) A necessidade absoluta de um plano *único*, *preciso* — e *satisfatório!* — ao qual devem estar subordinados *todos os lances.* Este fator, aliás, é um corolário do primeiro.

Já se viu que o final significa, em essência, a luta de rei e peões contra rei e peões. Subsistem, freqüentemente, as torres e, eventualmente, algumas peças menores. Mas a estratégia fundamental dos finais está na ação ofensiva dos reis e, sobretudo, na batalha dos peões que tentam atingir a 8.ª fila para serem promovidos a dama e decidir assim, rapidamente, a partida. Compreende-se, pois, a importância decisiva do fator tempo nessa corrida à 8.ª fila: é preciso alcançar a promoção antes que o peão adversário.

Deduz-se daí a necessidade peremptória de coordenar e harmonizar *todos os lances* no supremo objetivo. Porque, em geral, nos finais delicados — o plano de ação só pode ser um único e deve ser realizado com estrita economia de tempo. "Nos finais, ensina Czerniak, os lances bons isolados de nada servem, se não perseguem um fim, se não formam parte de um plano ou procedimento". "Nem um só lance — sem objetivo", adverte Romanovski.

Naturalmente, estamos a referir-nos aos finais de forças equilibradas ou àqueles em que o leve predomínio material ou posicional se traduz com dificuldade, praticamente, numa vitória. Estão fora de cogitação os finais de evidente e decisiva superioridade e, mesmo, aqueles de relativa fácil condução, muitos dos quais já foram estudados nos Finais Elementares, no começo deste Manual.

POR QUE NÃO SE CONHECEM OS FINAIS

Sob êste subtítulo diz Grau (*Tratado General de Ajedrez*, tomo IV): O jogador inicia-se na prática do xadrez e seus primeiros esforços destinam-se a aprender desenvolvimentos. Trata de evitar que o derrotem rapidamente e não alcança realmente a compreender a utilidade dos finais, pela importante razão de nunca chegar a essa fase da luta; e quando, por um acaso, atinge o final — é tamanho o desequilíbrio material que não interessa nenhum conhecimento teórico.

E assim avança pelas diversas categorias, se é que resolve converter o xadrez — veículo admiravel de espairecimento — numa pequena fonte de vaidade. E em raras oportunidades precisará conhecer finais. Para que, se seus verdadeiros problemas estão em evitar os desenlaces vertiginosos nas aberturas? E, verdadeiramente, tem bastante razão. Para que preocupar-se com a velhice quando se tem a certeza de morrer na mocidade? Para que averiguar como se ganham finais, quais são as sutilezas dos mesmos, se o enxadrista amador morre ou triunfa apenas emerge do desenvolvimento ou, mesmo, quando ainda se acha na própria etapa inicial da luta?

"Por que são fracos em finais, todos os jogadores de xadrez?" — pergunta o grande mestre argentino. E responde, ele mesmo: "Progride mais tarde o jogador e se encontra com um desequilíbrio grande de conhecimentos. Sabe bastante de aberturas; tem um conceito estratégico, mais ou menos lógico, do meio-jogo; e nos finais de partida — erra fundamentalmente. Não é, na realidade, porque os erros sejam mais numerosos, mas por serem mais graves, já que, muito amiúde, não têm salvação. E isto acontece a muitos jogadores de primeira categoria, especialmente em nosso meio, onde são poucas as partidas que chegam a finais mais ou menos razoáveis."

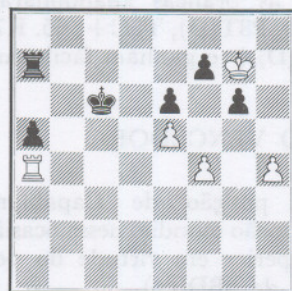
Não cabem, nos modestos limites deste Manual, longas explanações sobre tão árdua matéria. Vejamos, porém, alguns exemplos altamente instrutivos. Mais adiante examinaremos, rapidamente, o tema fundamental desta fase da partida: o final de torre e peões. Tudo isto introduzirá o principiante nos mistérios do FINAL e poderá orientá-lo em seus estudos superiores sobre a fase mais difícil da partida de xadrez.

Consideremos, em primeiro lugar, dois exemplos magistrais sôbre aqueles dois fatores já apontados ao frisarmos a dificuldade dos finais: a extraordinária importância do *fator tempo* e a absoluta necessidade na escolha do *plano satisfatório*. Ambos os exem-

plos são do torneio de Moscou, de 1925. Um é de Lasker, o outro de Capablanca — os mais profundos jogadores da época moderna e os maiores condutores de finais de todos os tempos. Neles veremos como erram os campeões mundiais e como um só cochilo é suficiente para perder um final empatado, ou para empatar um final ganho.

A IMPORTÂNCIA FUNDAMENTAL DO FATOR TEMPO

Diagrama 157

Pretas: Löwenfisch

Brancas: Lasker
(Moscou, 1925)

Na posição do diag. 157 (após o lance 48 das pretas) jogam as brancas. E veremos agora como o grande Lasker perde um final empatado, pela perda de um único tempo.

A posição das brancas, explica Alekhine (*apud* Grau), é delicada. Seu rei está entre os peões inimigos, mas o peão-base de 2BR (f7) está bem defendido pela T preta, estrategicamente colocada em 2TD (a7). As pretas possuem um peão livre na coluna TD apoiado pela T na melhor forma, isto é, por trás; além disso, o R preto está pronto pra cooperar no avanço. É necessário, pois, apelar a movimentos enérgicos para realizar um plano antes que o P das pretas se torne mais perigoso.

As brancas só podem anular a superioridade inimiga mediante a valorização do seu PTR ou, não sendo isto possível, mediante nova agressão ao peão-base de f7, eixo de toda a cadeia de peões pretos. Da união destes dois projetos surge como único lance possível 49. P5B!, que entrega um peão, mas cria às pretas o dilema de tomar com o PC, o que permite o avanço imediato do PT, ou de capturar com o PR, o que facilitaria o avanço do PR das brancas a 6R. Esta última hipótese provocaria o desaparecimento do PBR das pretas, da sua atual posição, o R branco poderia capturar o PC e, então, nada se oporia ao avanço do seu PTR. Lasker concebe o plano, mas com um lance de atraso, o que se torna fatal. Em lugar de 49. P5B!, Lasker joga 49. R6B e perde um tempo e a partida. A seqüência foi a seguinte:

49.	R6B?	R4C
50.	T1T	P5T
51.	P5B	

Tarde demais . . .

51.		PR×P
52.	P6R	P×P
53.	R×PC	P5B
54.	P5T	P6B
55.	P6T	P4R!
56.	T1R	

Se 56. R5B, T2T!

56.		P6T
57.	T×P+	

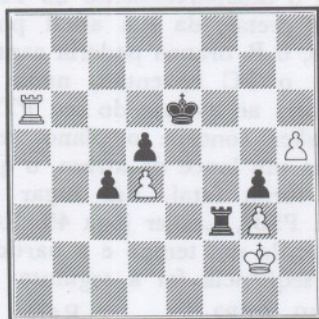
Se 57. P7T, T×P; 58. R×T, P5R; 59. T×P, P7B; 60. T4BR, P7T; 61. T×P, P8T(D) e ganham (final clássico de D contra T). As brancas perdem pela falta de um único tempo.

57.		R5B
58.	T1R	P7T
59.	P7T	T1T
60.	R7C	P7B
61.	T1TD	R6C
62.	T1BR	P8T(D)+
63.	T×D	T×T

E as brancas abandonaram. Se 64. P8T(D), T8C+; 65. R7B, P8B(D)+ e ganham fàcilmente.

A ESCOLHA DO PLANO VENCEDOR

Todos os caminhos conduzem a Roma, diz o adágio. Mas nos finais, em geral — adverte Czerniak — "tão só um caminho conduz a Roma". É o que veremos neste final de Capablanca contra Spielmann. Depois do lance 73 das brancas, a partida chegou à seguinte posição:

Diagrama 158
Pretas: Capablanca

Brancas: Spielmann
(Moscou, 1925)

A posição de Capablanca (campeão mundial nessa ocasião) é superior em virtude do peão livre de 5BD(c4).

Spielmann acaba de dar xeque e Capablanca se encontra perante um sério dilema. Deve mover o rei e tem a escolher, portanto, entre dois planos diferentes. Se vai a 4BR (f5) deve desistir de conter o PT inimigo para apoiar, em compensação, com seu R, o avanço futuro do peão livre em c4.

Se o R preto vai a 2B (f7), poderá conter o avanço do PT adversário, mas não poderá apoiar o avanço do seu peão livre. O único processo vencedor é o primeiro: 73. ... R4B; 74. P6T, R5R; 75. T6CR, T1B!; 76. T×P+, R6D; 77. T4T, P6B; 78. P4C, P7B; 79. T1T, T1TR!; 80. P5C, T1CR!; 81. P7T,

T×P+; 82. R3B, T4B+; 83. R move, T1B e ganham.

Todavia, o então campeão mundial preferiu "apanhar o inocente PT adversário" (Alekhine). E escolheu o outro plano de ação, que não era suficiente para obter a vitória. A partida continuou da seguinte forma:

73. ...	R2B?
74. T6D	T4B
75. P6T	R1C
76. T7D	R1T
77. R1C	P6B
78. T7BD	T6B
79. R2C	T6D
80. R2B	T6B+
81. R2C	T6R
82. R2B	T6D
83. T5B	R2T
84. T×P	R×P
85. T5BD	R3C
86. R2R!	T×PC
87. R2B!	T6T
88. R2C	T6D
89. R2T	R3B
90. R2C	R3R
91. R2T	R3D
92. R2C	T7D+
93. R3C	P7B
94. R4T!	

Se 94. R×P?, T×P+, seguido de 95... R×T e ganham rapidamente.

94. ...	T7C
95. R5C!	T8C
96. T×P	R4D
97. R4B	R×P
98. T2D+	

E empate, de comum acôrdo.

FINAIS DE TORRES E PEÕES

Os dois exemplos que acabamos de examinar apresentavam, apenas, reis, torres e peões. São estes, justamente, os finais mais freqüentes na prática. Sem dúvida alguma, bem mais da metade dos finais que se produzem, no decorrer das partidas, são de torres e peões — exclusivamente. O seu interesse didático cresce, ainda, de intensidade, quando verificamos que são considerados *os finais mais difíceis* da partida de xadrez.

"Apresentam uma dificuldade séria, diz Czerniak: dois finais de extraordinária semelhança devem produzir, às vezes, resultados diferentes. Um pormenor que, aparentemente, carece de maior importância, pode influir decisivamente no êxito final. O famoso aforismo de Tarrasch: "Os finais não se ganham nunca", por exagerado que pareça, indica claramente o enorme número de recursos de que dispõe a defesa".

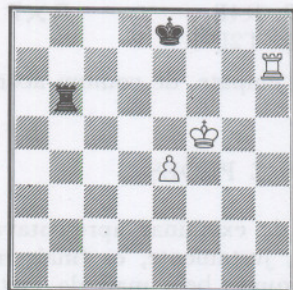
"Ninguém, no mundo — afirma Grau — joga bem os finais de torres". E traz em seu favor a palavra autorizada de Alekhine, quem dizia em 1927 (pouco antes de arrebatar a Capablanca o título de campeão mundial): "A opinião geral conceitua os finais

de torres como pertencentes à técnica do jogo. Esta crença pode aceitar-se, desde que se acrescente que o domínio apropriado desta técnica, especialmente difícil, ainda não está ao alcance de todos, e que em nossos tempos não existe nenhum jogador de finais de torres que possa considerar-se perfeito, nem mesmo incluindo os campeões do mundo".

Há infinidade de posições em que um peão de vantagem não é suficiente para vencer. E há mais de 50 posições (descobertas e estudadas por Chéron, que se especializou nesses finais), nas quais mesmo dois peões de vantagem não são suficientes para obter a vitória. Examinemos alguns exemplos muito ilustrativos.

A CLÁSSICA POSIÇÃO DE PHILIDOR

Diagrama 159

A. D. Philidor

Empate

Este é o célebre exemplo de Philidor (apresentado em 1777), do qual derivam todas as teorias a respeito desta classe de finais (T e P contra T).

"Se o R do adversário detém o P sobre a sua mesma coluna, o resultado normal é um empate" (Romanovski). Grau especifica mais ainda: "Quando o rei do bando mais fraco está na casa que deve ocupar o peão que ameaça com a promoção, o final será empate mantendo a torre na 3.ª fila, à espera de que seja o peão, e não o rei, quem chegue primeiro à 6.ª Quando o peão adversário estiver colocado na 6.ª fila, e somente então, a torre deverá ir à oitava fila para dar xeques apenas houver uma ameaça de mate."

Vejamos a seqüência mais importante:

1. P5R T3TD

Enquanto o P inimigo não chegar à 6.ª fila, a T preta não poderá abandonar essa linha horizontal.

2. T7CD T3BD
3. P6R T8B!
4. R6B

Ameaçando 5. T8C mate.

4. . . . T8B+

E empate por xeque-perpétuo, se o R branco se conservar perto do P. Se o R branco se afastar do P a uma distância superior a duas casas, o ataque da T preta,

pela retaguarda, liqüidará o P adversário.

A T preta não pode abandonar a 3.ª fila, enquanto o P adversário não chegar até lá. É preciso evitar que o R inimigo possa abrigar-se dos xeques da T preta. Isso se consegue provocando o avanço do P branco até a 6.ª fila. A casa ocupada então pelo P (neste caso: 6R) é, precisamente, a que necessitaria o R branco para fugir aos xeques da T adversária.

Vejamos as conseqüências de um jogo inexato por parte do bando mais fraco:

1. P5R T8C?

"Philidor considerava este lance o erro decisivo, após o qual as pretas não podem salvar-se. Hoje nós sabemos — explica Czerniak — que este erro não perde, mas dificulta a obtenção do empate. Foi o famoso analista Karstedt quem corrigiu (em 1897) essa falha de Philidor. Não deixa, porém, de ser um grave erro tal lance das pretas".

2. R6B! T8B+

Se 2 . . . T3C+; 3. P6R e ganham rapidamente.

3. R6R R1B
4. T8T+ R2C
5. T8R T8R?

É este o erro decisivo. Se as pretas jogassem 5 . . . T8TD! obteriam o empate, pois o adversário não poderia evitar os xeques desde o flanco.

6. R7D R2B

Se 6. . . T8D+; 7. R7R.

7. P6R+ R2C
8. R7R T7R
9. T8D T8R
10. T2D T6R
11. T2C+ R2T
12. R7B T6B+
13. R8R T6R
14. P7R T6D

Cortando a passagem ao R adversário.

15. T4C!

Um lance necessário para interpor-se, mais tarde, entre seu R e o xeque da T inimiga. Se 15. R7B?, T6B+; 16. R6R, T6R+; 17. R6B, T6B+; etc. E o R branco tem de voltar à posição anterior. É para evitar isto que se jogou, previamente, 15. T4C!

15. . . . T7D
16. R7B! T7B+
17. R6R T7R+
18. R6D T7D+

Se 18 . . . R3T; 19. T8C! (ameaçando a promoção). As pretas já não têm, agora, muitos xeques: 19 . . . T7D+; 20. R5B, T7B+; 21. R4D, T7D+; 22. R3B. E as pretas não podem dar mais xeques, nem podem evitar a promoção do P, apoiado pela T branca.

Se 18 . . . R1T; 19. T5C!, seguido de 20. T5R.

19. R5R T7R+
20. T4R!

Nada pode impedir a livre pro-

moção do P. Agora se compreende o motivo do lance 14. T4C!

Analisando ainda o clássico exemplo de Philidor (diagrama 159), veremos que a tentativa de trocar as torres também é inútil para o bando mais forte. Exemplo:

1.	T7CR	T3TD
2.	T6C	T×T
3.	R×T	R2R
4.	R5B	R2B!

E chegamos a uma típica posição de empate: o R preto acaba de ganhar a oposição

O PRINCIPIO DAS TRÊS COLUNAS INTERMEDIÁRIAS ENTRE A TORRE DEFENSIVA E O PEÃO ADVERSÁRIO

Vimos, no exemplo anterior, ao examinarmos as conseqüências de um jogo inexato por parte do bando mais fraco que se, em lugar de 5 . . . T8R?, as pretas jogassem 5 . . . T8TD!, elas "obteriam o empate pois o adversário não poderia evitar os xeques desde o flanco".

Esses xeques no flanco são possíveis desde que a T defensiva esteja a uma distância mínima de 3 colunas do P inimigo. Chéron definiu esta regra do seguinte modo: "A torre da defesa exerce o máximo de sua resistência se conseguir deixar três colunas entre ela e o peão adversário. A posse deste espaço intermediário constitui a posição correta da torre defensiva".

Eis aqui dois exemplos altamente ilustrativos!

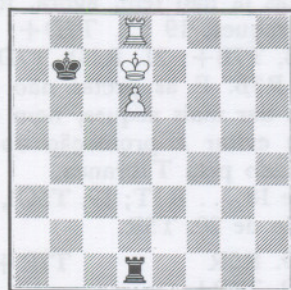
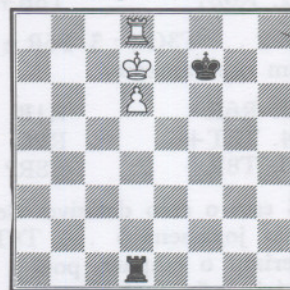
Diagrama 160

Jogam as pretas.
Empate

Diagrama 161

Jogam as pretas.
Ganham as brancas

Como é possível que posições tão semelhantes dêem lugar a resultados tão diferentes? Parece um absurdo à primeira vista. As posições são absolutamente *simétricas*: uma delas *virada* para a esquerda, a outra *virada* para a direita. A única diferença está na situação do R preto: no diag. 160, duas casas à esquerda do R branco; no diag. 161, duas casas à direita.

E, no entanto, o fato é fácil de prever pelo "princípio das 3 colunas intermediárias". Para poder dar os xeques desde o flanco, a T preta tem de situar-se, em cada caso, do lado oposto ao seu R pois este atrapalharia e não permitiria os xeques horizontais. No diag. 160, portanto, a T preta terá de colocar-se no flanco do rei; no diagrama 161, no flanco da dama. No diag. 160, pois, a T preta pode jogar a 8TR e deixar — entre ela e o R adversário — as 3 colunas intermediárias. A T exerce, então, o máximo potencial de defesa e consegue empatar a partida. No diag. 161, porém, a T preta só poderá ir a 8TD deixando, apenas, *duas* colunas intermediárias. Não será suficiente para o empate e as pretas perderão a partida.

Vejamos a prova. No diagrama 160:

1. . . . T8TR!

Ameaçando um xeque desde o flanco para afastar o R branco da defesa do seu P.

2. T8R T2T+
3. T7R

Se 3. R8D, as pretas empatam com 3 . . . R3B! e o P branco está perdido. Se 4. T6R, T2D+; 5. R move, T×P.

3. . . . T1T!

O *único lance* para uma defesa eficiente, no dizer dos velhos tratadistas como Tarrasch, Chéron e outros. O mesmo ensinavam os mestres modernos, como Romanovski, Grau, etc. Mas Czerniak, recentemente, afirmou: "Na opinião dos peritos em finais, este lance era considerado, até os últimos anos, a única defesa das pretas. Mas, em 1937, o mestre soviético Rovner demonstrou que também conduzem ao empate outros lances da T na coluna da torre (com exceção do lance 3 . . . T3T?)". De fato, veja-se:

3. . . T8TR; 4. R8D+ desc. (a ameaça principal, que parecia tornar imprescindível a defesa 3 . . . T1T!), R3B; 5. P7D, R3D!!; 6. R8B, T8B+; 7. R8D (é preciso apoiar a T branca), T8TR; e empate pela repetição de lances. Tentar um lance de espera com a T, faria mais rápido o empate: 8. T2R, T1T+; 9. T8R (único!), T2T, e o P cai no lance seguinte.

Compreende-se, agora, por que não servia a defesa 3 . . . T3T?: o R preto obstruiria a horizontal à sua própria T e impediria o xeque na coluna do BD. Vejamos a seqüência neste caso: 3 . . .

T3T?; 4. R8D+ desc., R3B; 5. P7D, e as pretas não podem jogar 5 ... R3D porque seguiria 6. R8B!, R×T; 7. P8D(D)+ e ganham. E se 5 ... T1T+; 6. T8R, T2T; 7. T6R+, R2C; 8. T1R, T1T+; 9. R7R, T2T+; 10. R6D, T3T+; 11. T6R!, T1T (único para evitar a livre promoção); 12. T8R! (e ganha-se mais um tempo), T3T+; 13. R5R, T4T+ (os xeques vão-se esgotando); 14. R4B (também serviria R6B), T5T+; 15. R3C, e acabaram-se os xeques. Não há como evitar a promoção. As brancas ganham facilmente.

É claro, porém, que a defesa 3 ... T1T! é a mais conveniente, pois evita a ameaça principal (4. R8D+ desc.) e, portanto, facilita o empate.

4. T7B R3C

Enquanto a T branca permanecer na 7.ª fila (e7, f7, g7), o R adversário "passeará" de 2C a 3C e vice-versa.

5. R7R

Se 5. T1B, T2T+; 6. R8R, R3B; 7. P7D, T1T+; 8. R7R, T2T+; 9. R move, T×P. Se 7. T1D, T1T+; 8. R7R, T2T+; 9. R6R, T3T+; 10. R5R, T4T+; etc. O R branco não pode afastar-se do seu P, o que permite à T inimiga dar xeque-perpétuo.

5. ... R3B
6. T7CR

Se 6. P7D, R2B; 7. T7C, T1D!; 8. R6R, T1TR! e empate pela repetição de lances.

6. R2C
7. R6R+ desc. R1B

E empate. As brancas não podem forçar a vitória.

Vejamos, porém, o diagrama 161. Aqui, há, apenas, DUAS colunas intermediárias. A T defensiva não pode agir no máximo do seu potencial. E as brancas vencem.

1. ... T8TD

A T preta é forçada a dirigir-se ao flanco-dama devido à presença do seu próprio R no flanco-rei.

2. T8BD T2T+
3. T7B T1T

Desta vez, porém, a manobra não será suficiente.

4. T7C R3B
5. T1C T2T+
6. R8B R3R
7. T1D T1T+
8. R7C!

Eis a conseqüência de não existir, pelo menos, TRÊS colunas intermediárias entre a T defensiva e o P atacante.

8. ... T1D
9. R7B T2D+
10. R6B T2TD
11. T1R+ R2B
12. P7D T1T
13. R7C!

Este lance, derivado de 8. R7C!, garante a vitória das brancas. A manobra não era possível na situação do diag. 160.

13. . . .	T1D
14. R7B	

A partida está ganha. O R preto não pode aproximar-se para defender a sua T. Esta, portanto, tem de mover:

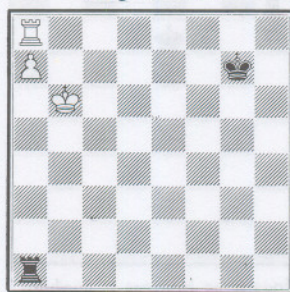
14. . . .	T move
15. P8D = D	T×D
16. R×T	

E mate em poucos lances (final *elementar* de R e T contra R).

O PEÃO DA TORRE

Os exemplos anteriormente estudados, cujas análises derivam da *clássica posição* de Philidor — referem-se aos peões de quaisquer colunas, menos das colunas de T. O peão da torre raramente ganha a partida, especialmente quando está muito atrasado ou quando a T ou o R do seu bando encontram-se à frente dele.

Vejamos um exemplo com o PT na 7.ª fila:

Diagrama 162

Jogam as pretas e empatam.

Como o PT está defendido pelo seu R, as brancas ameaçam mover a T ao longo da 8. fila e, depois, poderiam jogar P8T = D, com rápida vitória sobre o adversário. Mas as pretas impedem a manobra:

1. . . .	T8C+

O R branco terá que deixar de apoiar o P. Se jogar 2. R6T segue-se 2 . . . T8T+, etc., indefinidamente. O único modo, então, de fugir aos xeques é avançar e atacar a T preta, mediante 2. R5T ou 5B.

2. R5T	T8T+

Se 2. R5B, as pretas podem responder com 2 . . . T8B+ ou, simplesmente, com 2 . . . T8TD, que garante o empate, como se verá mais adiante.

3. R4C	T3T!

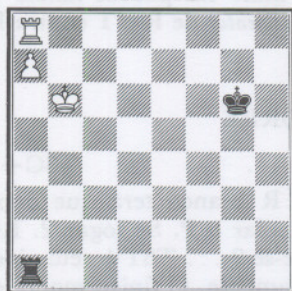
Também se poderia jogar 3. . . . T8C+; 4. R3B (ou 3T), T8TD!; 5. R2C, T3T!; 6. R3C, T8T!; etc. O processo é o mesmo: afastar o R branco do seu P e conservar a T preta na coluna TD, ameaçando por trás o P adversário.

4. R5C	T8T!
5. R6C	T8C+

E a dança recomeça. Empate.

Observe-se que o R preto não se moveu durante todo o tempo. Êle se encontra, aliás, no único lugar que permite o empate. Vejam-se, como prova, os dois seguintes exemplos — iguais ao

do diag. 162, mas com o R preto em casa diferente:

Diagrama 163

Jogam as pretas e perdem.

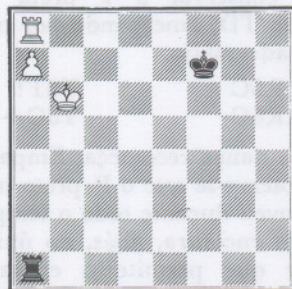
1. . . .	T8C+
2. R5B	T8TD

Já vimos que se poderia jogar 2 . . . T8B+; 3. R4C, T8C+; 4. R3B, T8TD. A situação, praticamente, seria a mesma.

3. T8C+	R move
4. P8T(D)	

E as pretas estão perdidas.

No exemplo seguinte a manobra vencedora é mais sutil:

Diagrama 164

Jogam as pretas e perdem.

1. . . .	T8C+
2. R5B	T8TD
3. T8T!	

Ameaçando 4. P8T=D.

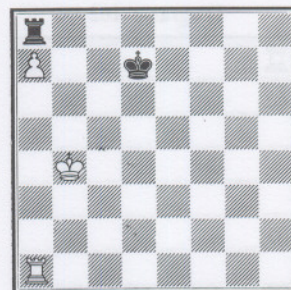
3. . . .	T×P
4. T7T+	

E as brancas ganham a torre e a partida.

Se, porém, a T defensiva se encontrar *diante* do PT e a T do bando mais forte apoiar seu peão por trás, o PT poderá decidir a vitória. Veja-se um exemplo (diag. 165):

1. R5C	R2B
2. R6T	T1T

Se 2 . . . R3B; 3. T1B+, R move; 4. R7C e ganham.

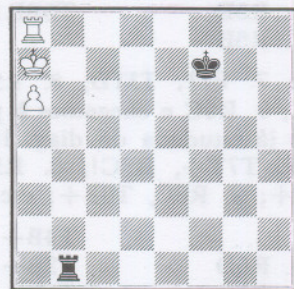
Diagrama 165

Jogam as brancas e ganham.

3. T1B+	R3D
4. R7C	T2T+
5. R8C	T1T+
6. T8B	

E as pretas não podem fazer mais nada.

O PEÃO DA TORRE NA 6.ª FILA

O PT na 6.ª, ensina Czerniak, é menos forte que o PT na 7.ª, pois dá à defesa mais um tempo para consolidar a sua posição. Todavia, há certos tipos de finais em que o PT na 6.ª se torna *vantajoso* para o bando forte, ainda mais que um PT na 7.ª fila.

Diagrama 166.

Jogam as brancas e ganham.

O diag. 166 é um exemplo característico e sumamente interessante.

Na posição do diag. 162 as brancas não podiam ganhar pois seu R não tinha como fugir aos xeques constantes da T adversária. Neste caso, porém — diag. 166 — o PT na 6.ª oferece um refúgio ao seu R. As brancas ganham da seguinte forma:

1. T8C T8R
2. R7C T8C+

Se 2 . . . R2R; 3. P7T, T8C+; 4. R6B, T8B+; 5. R5D, T8D+; 6. R4B, T8B+; 7. R3D, T8D+; 8. R2B e ganham.

3. R8T T8R

Preparando-se para dominar a 7.ª fila (com referência às brancas) e bloquear a saída do R branco.

4. P7T! T2R

A fim de impedir 5. R7C.

5. T6C

Este é o método *geral* para obter a vitória. No caso particular, é claro que 5. T7C forçaria o triunfo com maior rapidez.

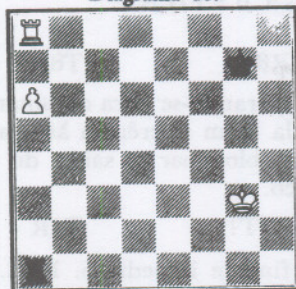
5. R2C
6. R8C T1R+
7. R7C T2R+
8. R6T

Amparando-se por trás da sua torre.

8. . . . T1R
9. T8C

E as pretas estão perdidas. Seria inútil tentar dar xeques constantes ao R adversário: 9. . . . T3R+; 10. R5C, T4R+; 11. R4B, T5R+; 12. R3D e não há mais xeques plausíveis.

Estude-se o seguinte exemplo em que as pretas conseguem o empate mediante difícil manobra. Czerniak observa que, até faz pouco tempo, este final era considerado ganho para as brancas, mesmo por peritos da envergadura de Berger e Tarrasch. A defesa foi descoberta em 1926 pelos mestres soviéticos Rauzer e Rabinovitch.

Diagrama 167

Jogam as pretas e empatam.

A manobra consiste em colocar a T preta num lugar tal que possa: 1.º) cortar ao R, enquanto for possível, o acesso à 7.ª fila; 2.º) ameaçá-lo com xeques desde o flanco quando se aproximar ao P; 3.º) não se deixar surpreender pelo lance P7T, isto é, ter sempre pronta a T para voltar à coluna TD.

1. . . .	T8BR!
2. R4C	

Se 2. P7T, T8TD! Se 2. T8CD, T8TD; 3. T7C+, R3B! (se 3 . . . R1B?; 4. P7T seguido de 5. T8C+ e ganham fàcilmente); 4. P7T, R3R; 5. R4B, R3D e as pretas capturam o P adversário.

2. . . .	T3B!
3. R5C	T3C+
4. R5B	T3B+
5. R5R	T3CD

As brancas ameaçavam 6. T8C+! forçando a troca das torres.

6. R5D	T3BR!
7. R5B	

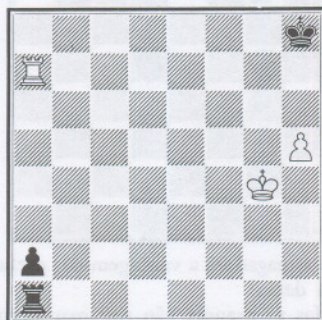
Se 7. P7T, T3TD; 8. R5B, T8T; 9. R6C e chegamos à posição já estudada do diag. 162. Se 7. T7T+, R3C!; 8. R5B, T4B+; 9. R6C, T3B+; etc.

7. . . .	T4B+
8. R6D	T3B+
9. R7R	T2B+
10. R6R	T3B+
11. R5R	T3CD!

Empate. Chegou-se à mesma posição em que se estava após o 5.º lance das pretas.

EXEMPLOS NOTÁVEIS DE EMPATE

EM FINAIS ARTÍSTICOS (SOLUÇÕES NO FIM DO MANUAL)

Diagrama 168
ERCOLE DEL RIO (1750)

Uma jóia lapidada há mais de dois séculos! As pretas ameaçam xeque e, depois, P8T=D. Mas as brancas encontram o astucioso caminho do empate.

"Maior fineza e economia, impossível!" (Mugnos).

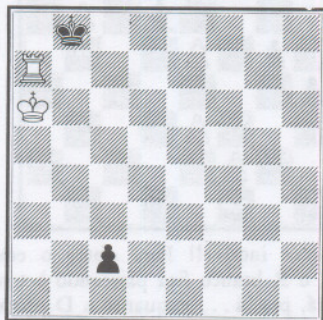
Diagrama 169
E. B. COOK

As pretas estão a ponto de promover o peão em 8B. Parece não haver possibilidade alguma de defesa. As brancas, porém, conseguem um engenhoso empate.

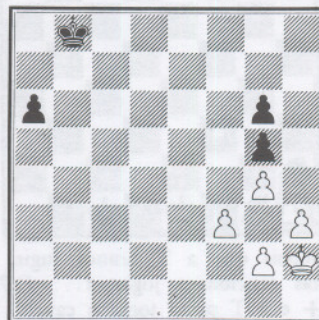
Diagrama 170
JOHANN BERGER

Não há como evitar a promoção do PT das pretas. Se o PT branco avançar, será tomado. Quanto ao PB das brancas, se pretender chegar à 8.ª fila, o Rei preto o dominará em tempo. No entanto, mediante inesperada manobra, as brancas obtêm sensacional empate.

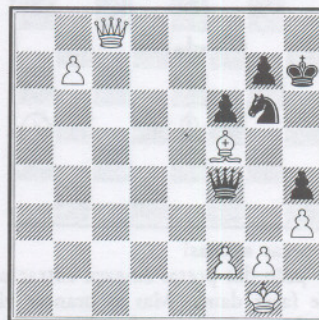
Diagrama 171
(de uma partida real)

As pretas estão perdidas: não podem evitar a promoção do PCD das brancas. Jogam, então, 1... D7D, na esperança de apanharem as brancas numa sutil armadilha. Qual a cilada que as pretas preparam?

Diagrama 172

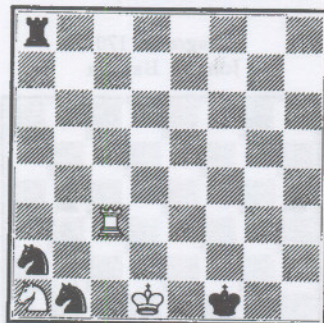
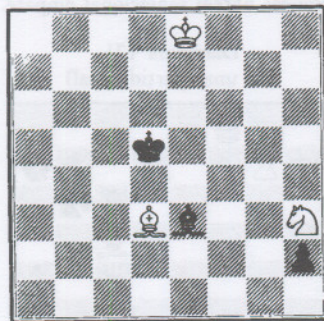
A. O. Herbstmann

Depois que a T branca fugir, as pretas tencionam jogar 1... C(7T) 6B+ e a T preta toma o cavalo. Se 1. T2B, T1D+; 2. T2D, T×T mate. Porém . . .

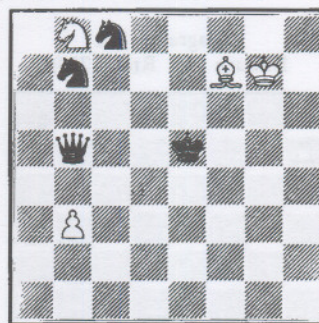
Diagrama 173

M. Platov

6 peças apenas!

O peão das pretas ameaça entrar em 8T e fazer dama. Mas as brancas vão tecendo finíssima rede de empate, autêntica filigrana, que remata num final inesperado e deslumbrante.

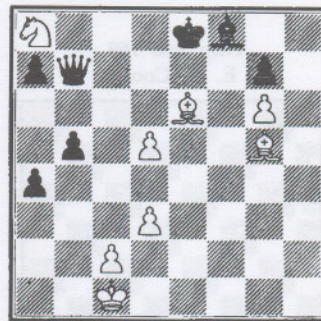
Uma obra-prima de sutileza e habilidade!

Diagrama 174

T. R. Dawson

É esmagadora a vantagem das pretas. uma dama!

Mas as brancas vão reclamar o empate, logo mais, pela *repetição de lances* . . .

Diagrama 175

F. M. Simkovitsch

Parece incrível! Para obter o empate, o R branco fica passeando à toa, pra cá, pra lá . . . enquanto a D preta, aparentemente livre num grande espaço, se estorce num mirrado cotovelo de 3 casas brancas. "Uma das idéias mais originais que eu já vi!" (Chernev).

Kashdan, depois de resolver o final, exclamou: "Pois ainda assim, não acredito!"

Partidas breves

Partidas curtas

Partidas ultracurtas (miniaturas)

Mates rudimentares

Há três mates rudimentares, muito famosos na literatura enxadrística: *do louco*, *pastor* e *de Legal*.

MATE DO LOUCO (ou do *leão*)

Teoricamente, a partida mais curta — terminada em xeque-mate — é em dois lances. Isto só é possível se as brancas manobrarem de forma a permitir às pretas dar o "mate-relâmpago". A seqüência é a seguinte:

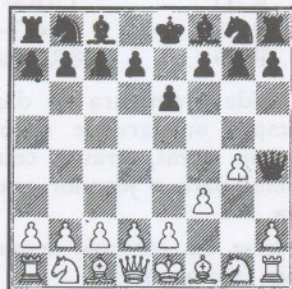
1.	P3BR	P3R
2.	P4CR	D5T++

Diagrama 176

MATE DO LOUCO

Trata-se, naturalmente, de lances teóricos, imaginados para resolver essa espécie de charada enxadrística — "qual a partida mais curta possível?"

O diagrama mostra a posição final com o mate.

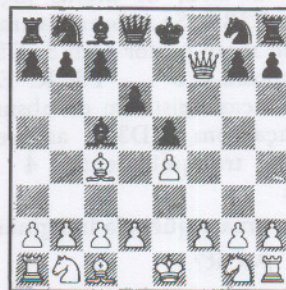
Esse tipo de mate, com autobloqueio do rei adversário, pode ocorrer numa fase mais adiantada do jogo.

MATE DO PASTOR

O mate do pastor (*do escolar*, em inglês) é realizado pelas brancas em 4 lances. É o clássico mate que sofrem todos os principiantes. A sua seqüência, em geral, é a seguinte:

1.	P4R	P4R
2.	B4B	B4B
3.	D5T?(ou D3B?)	P3D??
4.	D×PB mate.	

Diagrama 177

MATE PASTOR

Como se vê, um mate infantil e sem maiores méritos. Mais

criticável do que aquele que recebe tal mate — é quem o dá (ou tenta dá-lo) contra um adversário inexperiente ou distraído.

Não é tão surpreendente receber o mate pastor — dizia Grau — como o fato de muitos jogadores de alguma experiência, embora de pequena capacidade, insistirem em executar os lances preparatórios desse mate, e ficarem radiantes de alegria ao conseguir alguma vez o seu propósito, quer por uma distração do adversário, quer pela falta de conhecimentos dêste. Não se explica a satisfação, porque a beleza do xadrez está na constante criação pessoal do jogador, que sente prazer perante a sua própria obra, e tanto mais quanto maior fôr a dificuldade superada. Por isso não é crível que se possa sentir satisfação íntima vencendo o adversário com tão grosseiro estratagema, que nem é criação pessoal do jogador, nem pode oferecer emoção alguma.

A defesa contra o mate pastor é muito fácil. Depois de 1. P4R, P4R; 2. B4B, as pretas jogam 2 . . . C3BD. Se as brancas ameaçarem mate pastor com 3. D5T? a resposta é 3 . . . P3CR. E se as brancas insistirem na absurda ameaça com 4. D3B?, as pretas fazem, tranqüilamente, 4 . . . C3B.

Eis uma seqüência imaginária:

5. P4CR?

Ameaçando 6. P5C, com a esperança de fazer fugir o cavalo preto de f6 e poder dar o mate do pastor. . .

5. . . . C5D

Ameaçando a dama e, ao mesmo tempo, o PBD das brancas (com duplo ao rei e à tôrre).

6. D3D C×PC
7. P3BR??

Para afugentar o cavalo adversário de g4.

7. . . . D5T+
8. R1D C7B+
9. R1R C×D+
10. R1D D8R mate.

A saída prematura da dama é sempre um grande risco e traz, em geral, graves conseqüências para o jogador que a efetua.

Veja-se um exemplo demonstrativo (Romanovski):

1. P4R P4R
2. P4D P×P
3. P3BD

O Gambito Danês.

3. . . . P×P
4. B4BD P×P
5. B×P B5C+?
6. C2D D4C??

Uma saída prematura da dama, que precipita a derrota.

7. CR3B! D×P
8. TR1C B×C+
9. R2R D6T
10. D×B C3BR
11. B×P+! R1D

Se 11. . . R×B; 12. C5C+ e ganham a dama.

12. T×P

Ameaçando B×C mate.

12. . . . C×P
13. D5C+! C×D
14. B6B mate.

Eis um exemplo mais incisivo ainda, numa partida real:

Partida n.º 2

SPIEL — KUNZ

PARTIDA VAN'T KRUYS

1. P3R P4R
2. D3B? P4D
3. C3B P5R
4. D4B B3D

Abandonam.

A dama branca está irremediavelmente perdida.

MATE DE LEGAL

O mate de Legal — embora se trate, ainda, de um desfecho elementar — já é mais complexo que o mate do pastor e encerra uma cilada de certa sutileza.

A seqüência é, em geral, a seguinte:

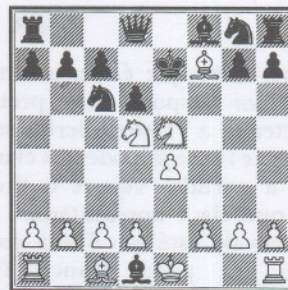
1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B4B P3D?

Primeiro lance mau. O BR das pretas fica desnecessariamente fechado. O correto seria 3 . . . B4B (Giuoco Piano), ou 3 . . . C2R (defesa dos Dois Cavalos), etc.

4. C3B B5C
5. C×P B×D?

O correto é 5 . . . C×C, anulando a tentativa de mate e apoiando o bispo.

6. B×P+ R2R
7. C5D mate.

Diagrama 178

MATE DE LEGAL

DOIS RÁPIDOS E BONITOS EXEMPLOS PARA PRINCIPIANTES

As partidas curtas — que vêm a seguir — são apresentadas quase sem comentários. Antes, porém, daremos dois pequenos e brilhantes exemplos práticos, comentados mais largamente, em forma adequada aos que se iniciam no jogo de xadrez. Vejamos, em primeiro lugar, uma partida imaginária, idealizada para efeitos didáticos.

Partida n.º 3

X. X.

DEFESA BERLINESA

1. P4R

Um lance neutro. Abrem-se as linhas do BR e da D.

1. . . . P4R

Resposta simétrica que tem as mesmas características.

2. B4B

Este lance corresponde à chamada "Abertura de Bispo". O B desenvolve-se indo a uma casa conveniente. O PBR contrário fica ameaçado; mas por enquanto, não há perigo de mate pastor. O roque das brancas começa a preparar-se.

2. . . . C3BR

Este lance que é, certamente, a melhor resposta das pretas, caracteriza a "Defesa Berlinesa". Com este lance já podemos classificar a partida: veja-se o título com que ela é apresentada.

O cavalo está em ótima colocação. O peão branco fica ameaçado. O roque das pretas também começa a preparar-se. Observe-se, de passagem, que o mate pastor já não é mais possível.

3. P4D

Abre-se a linha do BD. O peão inimigo fica atacado.

3. . . . P3BD

As pretas preferem não capturar nenhum dos dois peões brancos. Mas o lance do texto não traz maiores vantagens. O bispo-dama continua hermeticamente fechado. O cavalo-dama perde uma das casas por onde poderia desenvolver-se. Seria melhor 3 . . . P×P.

4. P×P C×P
5. C2R

Preparando o roque. Mas seria melhor 5.C3BR, ficando em casa mais adequada e defendendo o PR de um eventual ataque. Isto permite

5. . . . C×P

Ameaçando T e D, ao mesmo tempo. O rei branco não pode tomar o C porque seguiria 7 . . . D5T+ e a dama preta, no lance seguinte, capturaria o B branco indefeso que se acha em 4B.

6. O–O

Observe-se que o roque é possível nesta posição. As brancas resignam-se, aparentemente, a perder a dama. Mas, quando a esmola é muito grande . . . É preciso analisar com muito cuidado quando nos "oferecem" uma peça. E, ainda mais, quando se trata de uma dama, a mais forte das peças! O nosso adversário pode estar planejando uma combinação correta e, neste caso, a peça "oferecida" não passa de "isca".

As pretas, porém, não refletem, precipitam-se a capturar

a dama . . . e caem na armadilha:

6. . . . C×D??
7. B×P+ R2R
8. B5C mate.

E, agora, outro brilhante exemplo — desta vez, uma partida real — com comentários do dr. Max Euwe, ex-campeão mundial de xadrez. "Uma breve partida que mostra *como não se deve combinar*, e, por outra parte, como *deve combinar-se*."

Partida n.º 4

Amador	Blackburne
PARTIDA ITALIANA	
1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B4B	B4B
4. B×P+?	R×B
5. C×P+	C×C
6. D5T+	

Os principiantes procuram combinações como esta; eles se sentem felizes em poder dar um xeque. E um principiante na situação das pretas não saberia fazer coisa melhor do que tratar de conservar a sua vantagem, por exemplo com 6 . . . R3B, sem perceber que ao fazê-lo arruinaria uma partida perfeitamente lógica: 6 . . . R3B?; 7. P4D, e as brancas ficariam muito bem, pois além da ameaça de capturar uma peça com o PD, ameaçam também ganhar a dama com B5C+.

6. P3CR!
7. D×C P3D!

Os mestres procuram combinações como esta! As pretas renunciam a toda tentativa de conservar o material ganho e, ainda mais, realizam um sacrifício para obter superioridade dinâmica.

8. D×T D5T
9. O-O

Um jogador experiente teria tratado de efetuar, a todo o custo, 9. P4D para ganhar um tempo no desenvolvimento do bispo.

9. . . . C3B
10. P3BD

Aqui também devia jogar-se 10. P4D, seguido eventualmente de C2D. Nas situações críticas a rapidez em mobilizar as próprias peças é da maior importância. Depois do lance do texto as brancas estão perdidas, pois uma superioridade tremenda das peças atacantes pode ser lançada sobre a posição do rei.

10. . . . C5C
11. P3TR B×P+
12. R1T B4BR!

Um bonito final

13. D×T D×P+!
14. P×D B×P mate.

Magnífica vitória da nobilidade.

SELEÇÃO DE PARTIDAS CURTAS

(Miniaturas)

Partida n.º 5

ARNOLD — HANAUER

Philadelphia, 1936

P. IND.-GAMBITO BUDAPEST

1.	P4D	C3BR
2.	P4BD	P4R
3.	P5D?	B4B
4.	B5C?	C5R
5	B×D	B×P mate.

Partida n.º 6

ARNOLD — BÖHM

Munique, 1932

PARTIDA CARO-KANN

1.	P4R	P3BD
2.	P4D	P4D
3.	C3BD	P×P
4.	C×P	C2D
5.	D2R	CR3B?
6.	C6D mate.	

Partida n.º 7

ED. LASKER — X.

Cambridge, 1913

PARTIDA ESCANDINAVA

1.	P4R	P4D
2.	P×P	D×P
3.	C3BD	D1D
4.	P4D	C3BR
5.	B4BD	P3B
6.	C3B	B5C
7.	C5R!	B×D?
8.	B×P mate.	

Partida n.º 8

TEED — DELMAR

Nova York, 1896

PARTIDA HOLANDESA

1.	P4D	P4BR
2.	B5C	P3TR
3.	B4B	P4CR
4.	B3C	P5B

O bispo está preso, mas . . .

5. P3R!

Ameaçando D5T mate.

5.	. . .	P4T?
6.	B3D!	T3T?
7.	D×P+!	T×D
8.	B6C mate.	

J. du Mont assinala a existência de uma *antecipação:* seqüência idêntica é achada numa das partidas do Greco (1622-1634).

Partida n.º 9

SCHIFFER — JANNY

Budapest, 1898

PARTIDA ITALIANA RESTRITA

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	B2R	

Desusado. O Giuoco Piano correto é 3. B4B, B4B.

3.	. . .	B4B
4.	C×P?	B×P+
5.	R×B	C×C
6.	P4D	D3B+
7.	B3B	C5C+
8.	R3C	P4TR
9.	P3TR?	P5T+
10.	R×C	P3D mate

Partida n.º 10

BREYER X

PARTIDA ESCOCESA

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	P4D	C×P
4.	C×P	P4BD
5.	B4BD	C3R
6.	O-O	P3D
7.	B5C+	B2D
8.	C×B	P3TD
9.	C6B+ dup.	R2R
10.	C5D mate.	

Partida n.º 11

HOPKINS X

Londres, 1932

PARTIDA ESCOCESA

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	P4D	P×P
4.	C×P	CR2R
5	C3BD	P3CR
6.	B5CR	B2C
7.	C5D	B×C?
8.	D×B!	C×D
9.	C6B+	R1B
10.	B6T mate.	

Partida n.º 12

ALEKHINE VASIC

PARTIDA FRANCESA

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3BD	B5C
4.	B3D	B×C+
5.	P×B	P3TR
6.	B3T	C2D
7.	D2R	P×P
8.	B×P	CR3B
9.	B3D	P3CD
10.	D×P+!	P×D
11.	B6C mate.	

Partida n.º 13

RABINOVITCH LÖWENFISCH

Moscou, 1927

PARTIDA ALEKHINE

1.	P4R	C3BR
2.	P5R	C4D
3.	C3BR	P3D
4.	B2R?	C5B!
5.	B1B	P×P
6.	C×P	D4D
7.	C3BR	D5R+
8.	B2R	C×P+
9.	R1B	B6T
10.	P3D	C5T+ desc.
11.	R1R	C×C++

Se 11. R1C, D5C mate

Partida n.º 14

KUNIN OXENGOIT

Moscou, 1958

PARTIDA FRANCESA

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3BD	B5C
4.	B2D	PxP
5.	D4C	DxP
6.	0-0-0	P4BR
7.	B5CR!?	D4R?
8.	T8D+	R2B
9.	C3B!	D4T?
10.	B5C!	C3BD
11.	C5R+	Abandonam.

Partida n.º 15

X. ALAPIN

Viena, 1900

PARTIDA ESPANHOLA

(Alapin jogava às cegas).

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B5C C3B
4. O-O B4B
5. C×P C×C
6. P4D P3TD
7. B4T C×P
8. P×C D5T
9. D5D?

As pretas anunciam mate em 3 lances

Diagrama 179

Mate em 3 lances

A solução vai no fim do MANUAL.

Partida n.º 16

BERGER FRÖHLICH

Graz, 1888

PARTIDA ESPANHOLA

(por transposição)

1. P4R P4R
2. C3BD C3BD
3. C3B

Esta é a Partida dos Três Cavalos. Por transposição, porém, entra-se na Ruy López.

3. ... P3D
4. B5C B5C
5. C5D C2R
6. P3B P3TD
7. B4T P4CD
8. B3C C4T
9. C×P! B×D
10. C6B+ P×C
11. B×P mate.

Partida n.º 17

BIRD GOSSIP

GAMBITO KIESERITZKY

1. P4R P4R
2. P4BR P×P
3. C3BR P4CR
4. P4TR P5C
5. C5R

O Gambito Kieseritzky.

5. ... B2C
6. C×PC P4D
7. P×P?

O correto teria sido 7. P4D.

7. ... D2R+
8. R2B B5D+
9. R3B B×C+
10. R×B C3B+
11. R3B? D5R++

Partida n.º 18

ESSERY WARREN

GAMBITO NÓRDICO

1. P4R P4R
2. P4D P×P

3. P3BD	P×P
4. B4BD	P3D
5. C×P	C3BR
6. C3B	B5C
7. O-O	C3B
8. B5CR	C4R
9. C×C!	B×D
10. B×P+	R2R
11. C5D mate.	

Partida n.º 19

ZUKERTORT ANDERSSEN

Breslau, 1865

PARTIDA ESPANHOLA

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	CR2R

A Defesa Cozio, hoje inteiramente abandonada.

4. P3B	P3D
5. P4D	B2D
6. O-O	C3C
7. C5C	P3TR?
8. C×P!	R×C
9. B4B+	R2R
10. D5T	D1R
11. D5C+!	P×D
12. B×P mate.	

Partida n.º 20

KULMALA LEHTONEN

Tampere, 1930

GAMBITO DO REI RECUSADO

(por transposição)

1. P4R	P4R
2. C3BD	C3BD
3. P4B	B4B
4. C3B	

Entrando no Gambito do Rei Recusado.

4. ...	P3D
5. P5B?	

O correto seria 5. B4B ou B5C.

5. ...	C3B
6. P3TR	P4D
7. C×PR?	

Devia jogar-se 7. P3D.

7. ...	C×P
8. C3B	D5T+!
9. C×D	B7B+
10. R2R	C5D+
11. R3D	C4B mate.

Partida n.º 21

LEE WOODS

Boston, 1937

PARTIDA ESCANDINAVA

1. P4R	P4D
2. P×P	D×P
3. C3BD	D1D
4. P4D	C3BD?
5. C3B	B5C
6. P5D	C4R?

O certo seria 6... C1C. Mas a situação das pretas, de todos os modos, é difícil.

7. C×C!	B×D
8. B5C+	P3B
9. P×P	D2B
10. P×P+desc.	R1D
11. C×P mate.	

Partida n.º 22

BOTVINNIK SPIELMANN

Moscou, 1935

PARTIDA CARO-KANN

1. P4R	P3BD
2. P4BD	P4D

3. PR×P	P×P
4. P4D	C3BR
5. C3BD	C3B
6. B5C	D3C
7. P×P	D×PC?
8. T1B	C5CD
9. C4T	D×PT
10. B4BD	B5C
11. C3B	Abandonam.

Se 11. ... D6T (único); 12. T3B e as pretas têm de sacrificar o C para salvar a D.

Partida n.º 23

S. Nimzovitch — Ryckoff

Pernau, 1902

PARTIDA ESPANHOLA

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	C3B
4. O-O	P3D
5. P4D	C×P?
6. P5D	P3TD
7. B3D	C3B
8. P×C	P5R
9. T1R!	P4D
10. B2R!	P×C
11. P×PC!	B×P
12. B5C mate!	

Partida n.º 24

Pollock — Hall

Bradford, 1890

PARTIDA DOS TRÊS CAVALOS

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. C3B	B5C
4. B4B	C3B
5. O-O	P3D
6. C5D	B5C
7. P3B	B4BD
8. P3D	C2R?
9. C×P!	B×D
10. C×C+	P×C
11. B×P+	R1B
12. B6T mate.	

Partida n.º 25

Grundy — Ranken

Londres, 1893

PARTIDA PONZIANI

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. P3B	C3B
4. P4D	P4D
5. B5CD	C×P
6. C×P	B2D
7. D3C	D2R
8. D×P	C×C
9. DxP?	C6B+
10 R1B	

As pretas dão mate em 2 lances: 11. C6C+; 12. PB (ou PT)×C, D8R mate.

Partida n.º 26

Morgan — Shipley

U. S. A., 1893

G. STEINITZ DA P. VIENENSE

1 P4R	P4R
2. C3BD	C3BD
3. P4B	P×P
4. P4D	D5T+
5. R2R	P3CD
6. C5C	

O correto é: 6. C3B.

6. ...	C3B
7. C3BR	D5C

8. C×P+	R1D
9. C×T	C×P
10. P4B	B5C
11. D4T?	C×P+
12. R1D	C7B++

Se 12. R3D, C4B+ e ganham a dama.

Partida n.º 27

HALBOHM — MOORMAN

Chicago, 1917

PARTIDA PHILIDOR

1. P4R	P4R
2. C3BR	P3D
3. P4D	C2D

O Sistema Hanham da P. Philidor.

4. B4BD	P3TR

O correto seria 4. . . P3BD.

5. P×P	P×P
6. B×P+	R×B
7. C×P+	R3B
8. D5D	C2R?

Era preciso jogar 8. . . D1R.

9. D7B+	R×C
10. B4B+	R5D
11. D6R	C4BD?
12. B3R mate.	

Partida n.º 28

BERNSTEIN — X

Paris, 1927

PARTIDA FRANCESA

1. P4R	P3R
2. P4D	P4D
3. C3BD	P4BD
4. PR×P	PR×P
5. B5C+	C3B
6. C3B	C3B
7. C5R	D2B
8. B5C	C5R
9. C×PD	D3D
10. B4TR	D×C(4D
11. B4B	D×P?
12. B×P mate	

Partida n.º 29

SAULSON — PHILLIPS

Chicago, 1907

PARTIDA NIMZOVITCH

1. P4R	C3BD
2. P4D	P4R
3. P5D	CD2R
4. P4BR	P3D
5. C3BR	B5C
6. C3B	C3C
7. P3TR	B×C
8. B5C+	P3B
9. PD×P!	B×D
10. P×P+desc.	R2R
11. C5D+	R3R
12. P5B mate.	

Partida n.º 30

PALAU — NOLLMAN

PARTIDA HOLANDESA

1. P4D	P4BR
2. P4R	

O Gambito Staunton.

2. . . .	P×P
3. C3BD	C3BR
4. B5CR	P3D
5. P3B	P×P
6. C×P	B5C
7. B3D	CD2D
8. D2R	P3B
9. C4R	C×C
10. D×C	B×C?

11. D6C+	P×D
12. B×P mate.	

Partida n.º 31

X. X.

PARTIDA PHILIDOR

1. P4R	P4R
2. C3BR	P3D
3. B4B	P4BR
4. P4D	C3BR
5. C3B	PR×P
6. D×P	B2D
7. C5CR	C3B?

As brancas dão mate em 5 lances.

8. B7B+	R2R
9. D×C+!	R×D

Se 9. ... P×D, há mate no lance seguinte.

10. C5D+	R4R
11. C3BR+	R×P
12. C3B mate.	

Partida n.º 32

X. JANOWSKI

CONTRAGAMBITO FALKBEER

1. P4R	P4R
2. P4BR	P4D
3. C3BR	PD×P
4. C×P	B4BD
5. C3BD	C3BR
6. D2R	C3B
7. C×PB?	D2R
8. C×T	C5D
9. D1D	C6B+!
10. P×C	P×P+desc.
11. B2R	P7B+
12. R1B	B6T mate.

Partida n.º 33

POLLMÄCHER SAALBACH

Leipzig, 1861

PARTIDA SICILIANA

1. P4R	P4BD
2. C3BR	P3R
3. C3B	C2R
4. P4D	P4B
5. P5D	PB×P
6. C×P	C×P
7. C5R	P3CR
8. D3B	D2B
9. D7B+	R1D
10. B5C+	C2R
11. D8R+!	R×D
12. C6B+	R1D
13. C7B mate.	

Partida n.º 34

ENGLUND E. COHN

Barmen, 1905

GAMBITO VIENENSE

1. P4R	P4R
2. C3BD	C3BR
3. P4B	P4D
4. PB×P	C×P
5. D3B	C3BD
6. C×C	C5D
7. D3D	P×C
8. D4B	

Se 8. D×P, B4BR, e não há como evitar o duplo das pretas.

8. ...	B3R
9. D4T+	P3B
10. C2R	B4BD
11. P3B	P4CD!
12. D1D	

Forçado. Se 12. D6T, B1BD, e a dama branca está perdida.

12. ... D5T+
13. P3C? C6B mate.

Partida n.º 35

FEDDON-LANGLEY BERRY-BURT
Cardiff, 1868
CONTRAGAMBITO FALKBEER

1.	P4R	P4R
2.	P4BR	P4D
3.	PR×P	P5R
4.	B5C+	P3B
5.	P×P	P×P
6.	B4T	D5D
7.	P3B	D3D
8.	C2R	B5C
9.	O-O	D6D
10.	T1R	B4B+
11.	R1B	

E as pretas dão mate em dois lances:

11.	...	D6B+
12.	P×D	B6T++

Partida n.º 36

POTTER MATTHEWS
Londres, 1868
GAMBITO DO CENTRO

1.	P4R	P4R
2.	P4D	P×P
3.	B4BD	P4BD
4.	C3BR	P3D
5.	O-O	C3BD
6.	P3B	P6D
7.	T1R	B5C
8.	P5R!	C×P
9.	C×C!	B×D
10.	B5C+	R2R
11.	B5C+	P3B
12.	C6C+ dup.	R2B
13.	C×T mate!	

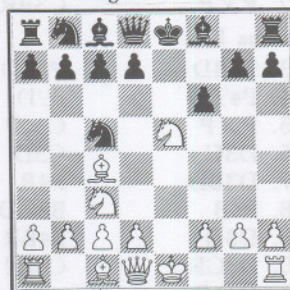
"Um mate único na literatura enxadrística!" (J. du Mont).

Partida n.º 37

TAYLOR X.
Londres, 1862
PARTIDA RUSSA

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BR
3.	B4B	C×P
4.	C3B	C4B
5.	C×P	P3BR

Nesta posição as brancas anunciaram mate em 8 lances!

Diagrama 180

Posição após 5... P3BR.
Mate em 8 lances.

A solução se encontra no fim do MANUAL.

Partida n.º 38

THYRION X.
GAMBITO EVANS

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	B4B
3.	B4B	C3BD
4.	P4CD	

Este brilhante sacrifício do PCD constitui o Gambito Evans, complicado e discutido ramo da Partida Italiana.

4.	...	B×P
5	P3B	B4B

6. O-O P3D
7. D3C D2R?
8. P4D P×P
9. P×P B3C
10. P5R P×P
11. B3T D1D?
12. B×P+ R2D
13. D6R mate.

Partida n.º 39

SCHALLOPP X.

PARTIDA ESCANDINAVA

1. P4R P4D
2. P×P C3BR

Sistema Kiel.

3. P4BD P3BD
4. P4TD B2D
5. P×P C×P
6. D3C C5D
7. D3BD P4R
8. P4B B5CD
9. D3D B4BR
10. D3CR C5R!
11. D×P

Diagrama 181

Posição após 11. D×P.

Nesta posição as pretas poderiam ter anunciado mate em 4 lances. Mas a seqüência da partida foi mais rápida.

Veja-se a solução no fim do MANUAL.

Partida n.º 40

BLUMENTHAL X.

PARTIDA PONZIANI

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. P3B C3B
4. P4D C×PR
5. P5D C1C
6. B3D C4B
7. C×P D2R?
8. O-O D3D
9. B5CR D×P
10. T1R

As brancas poderiam ter jogado 10. B6C!, ameaçando a dama preta indefesa. E se 10... D×D; 11. B×P mate.

10. ... C3R
11. C×PB T1C
12. B6C D×D
13. C6D mate.

Partida n.º 41

SPRING GEBHARD

ANTIGA DEFESA INDIANA

1. P4D C3BR
2. C3BR P3R
3. B5C P3B
4. P4R D3C
5. CD2D! D×PC
6. B3D P4D
7. O-O D3C
8. D2R P×P
9. C×P C×C
10. D×C C2D
11. P4B P3TR?
12. D×P+ P×D
13. B6C mate.

Partida n.º 42

BACHMANN — KUNSHMANN

PARTIDA PONZIANI

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	P3B	C3B
4.	P4D	C×PR
5.	P5D	C2R
6.	C×P	C3C
7.	B3D	C×PBR
8.	B×C!	C×D
9.	B×P+	R2R
10.	B5C+	R3D
11.	C4B+	R4B
12.	CD3T	

Ameaçando 13. P4C mate.

12.	...	C×PC
13.	B3R mate.	

Partida n.º 43

LASKER — X.

PARTIDA ESPANHOLA

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	B5C	C3B
4.	O-O	C×P
5.	T1R	C3D
6.	C3B	C×B
7.	C×P	CD×C
8.	T×C+	B2R
9.	C5D	O-O
10.	C×B+	R1T
11.	D5T	P3D
12.	D×P+	R×D
13.	T5T mate.	

Partida n.º 44

EUWE — ABRAHAMS

Bournemouth, 1939

PARTIDA POLONESA

1.	P4D	P4CD
2.	P4R	B2C
3.	P3BR	P3TD
4.	P4BD	P×P
5.	B×P	P3R
6.	C3B	P4D
7.	D3C	C3BD
8.	P×P	C×P
9.	D×B	T1C
10.	D×PT	T1T
11.	B5C+	R2R
12.	P6D+	Abandonam.

Se 12. ... R3B; 13. P×P, D×P; 14. C5D+ e ganham a dama.

Partida n.º 45

MOLL — FALKBEER

Viena, 1854

PARTIDA VAN'T KRUYS

1.	P3R	P4R
2.	P3BD	P4D
3.	P4D	B3D
4.	B3D	C3BD
5.	C2R	C3B
6.	O-O	P5R
7.	B2B	C5CR
8.	C3C	P4TR
9.	P3B	C×PT!
10.	R×C	P5T
11.	P×P	P×C+dup
12.	R1C	T8T+
13.	R×T	D5T+
14.	R1C	D7T mate

Partida n.º 46

KRUSE — X.

Aartius, 1923

GAMBITO BLACKMAR

1. P4D — P4D
2. P4R? — P×P
3. P3BR

O Gambito Blackmar, que deixa as brancas em inferioridade.

3. ... — P×P

O melhor é 3... P4R.

4. C×P — B5C
5. B4BD — P3R
6. P3B — B2R
7. O-O — C3BR
8. D3C — P3CD
9. C5R — B4T
10. B5C+ — CD2D
11. T×C — P×T
12. C×C — B3C?
13. C×P+dup. — R1B
14. B6T mate.

Partida n.º 47

FRIES — SCHLECHTER

Viena, 1897

PARTIDA BIRD

1. P4BR — P4R

O Gambito From.

2. P×P — C3BD
3. C3BR — P3D
4. P×P — B×P
5. P4D — C3B
6. B5C — P3TR
7. B4T — P4CR
8. B2B — C5R
9. P3R — P5C
10. B4T — P×C!
11. B×D — P7B+
12. R2R — B5C+
13. R3D — C5C+
14. R×C — P4B++

Um mate esplêndido.

Com 14. R4B as brancas poderiam fugir ao mate imediato, mas já não há como evitar a derrota final.

Partida n.º 48

RICHTER — DÜHRSSEN

Berlim, 1930

ANTIGA DEFESA INDIANA

1. P4D — C3BR
2. C3BR — P3R

A Antiga Defesa Indiana. Também corresponde a esta linha de jôgo 2... P3D, preparando ... P4R.

3. B5C — P3TR
4. B4T — P4B
5. P3R — P3CD
6. B2R — B2C
7. C5R — P3D?
8. B5C+ — R2R
9. D5T! — P×C
10. P× PR — D4D
11. C3B — D×PC
12. P×C+ — P×P
13. D5R! — C2D
14. D7B — Abandonam.

Bonita partida. Se 14 ... T1D; 15. O-O-O e ganham em poucos lances. Se 14... D×T+, R2D e as pretas perdem a dama.

Partida n.º 49

BURCA — G. RETHY

Budapest, 1935

GAMBITO DA DAMA ACEITO

1. P4D — P4D
2. P4BD — P3BD

3. C3BR	C3B
4. C3B	P×P
5. P4TD	B4B
6. C5R	P3R
7. P3B?	CD2D
8. C×P(4B)	B5CD
9. P4R	C×P!
10. P×C	D5T+
11. R2D	D7B+
12. R3D	O-O-O!
13. C6D+	B×C
14. P×B	C4R+

Abandonam.

Se 15. R4R, as pretas dão mate imediatamente. Se 15. P×C, a dama branca está perdida.

Partida n.º 50

CHALUPETZKI — RENY

Raab, 1905

P. DO FIANQUETO-DAMA

1. P4R	P3CD

A Defesa do Fianchetto da Dama, uma linha de jogo decididamente inferior para as pretas.

2. P4D	B2C
3. B3D	P3R
4. C3BD	

Os textos recomendam 4. P4BD ou 4. B3R.

4. ...	C3BR
5. CR2R	P3D
6. P5R	CR2D
7. C4B	B2R
8. D4C	P3C
9. CD2R!	P4BD
10. C×PR!	P×C
11. B×P+	P×B
12. D×P+	R1B
13. C4B	Abandonam.

As brancas ameaçavam 14. C×P mate. Se 13... B4D (a única defesa) 14. C×B, P×C; 15. P6R.

Partida n.º 51

X. — BLACKBURNE

PARTIDA ITALIANA

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B4B	B4B
4. B×P+?	

O Gambito Jérôme, um sacrifício que leva à derrota se as pretas se defenderem corretamente.

4. ...	R×B
5. C×P+	C×C
6. D5T+	P3C
7. D×C	P3D!
8. D×T	D5T
9. O-O	C3B

Fecha-se a armadilha sobre a D branca...

10. P3BD	C5C
11. P3TR	B×P+
12. R1T	B4BR!
13. D×T	D×P+
14. P×D	B×P++

Partida n.º 52

ALAPIN — MARSHALL

Ostende, 1905

GAMBITO DO REI RECUSADO

1. P4R	P4R
2. P4BR	P4D
3. PR×P	P5R

4.	P3D	C3BR
5.	P×P	C×PR
6.	C3BR	B4BD
7.	D2R	P4B?

O correto é 7 ... B4B, com bom jogo para as pretas.

8.	C3B	B7B+
9.	R1D	O-O
10.	B2D	C×C+
11.	B×C	D×P+
12.	R1B	T1D
13.	P4CD	B3C
14.	D7R!	Abandonam.

Não há como evitar o mate. Se 14 .. D2D; 15. B4B+, R1T: 16. B×P++.

Partida n.º 53

X. — MULLER

GAMBITO DO REI RECUSADO

1.	P4R	P4R
2.	P4BR	B4B
3.	C3BR	P3D
4.	C3B	P3TD
5.	P×P	P×P
6.	C×P	C3BR
7.	B2R	O-O
8.	C3B	C3B
9.	P3D	C5CR
10.	T1B	C×P!
11.	C×C	D5T+
12.	R2D	D4C+
13.	R1R	D6C+
14.	R2D	B6R++

Partida n.º 54

X. — PIERCE

GAMBITO DO CAVALO DO REI

1.	P4R	P4R
2.	P4BR	P×P
3.	C3BR	P4CR
4.	B4B	P5C
5.	C5R	

O Gambito Salvio, condenado atualmente, pois expõe as brancas a um esmagador ataque.

5.	...	D5T+
6.	R1B	C3BR

O melhor é 6... C3BD, seguido de 7. B×P+, R2R; 8. C×C+, PD×C; 9. B×C, T×B; 10. D1R, P6C; 11. P4D, P6B; 12. P3TR, B5C; 13. D3R, T3C; com jogo favorável para as pretas.

7.	C×PB	P4D
8.	C×T	P×B
9.	P3D	C4T
10.	C3B	C6C+
11.	R1C	B4B+
12.	P4D	B×P+
13.	D×B	C7R+
14.	C×C	D8R++

Partida n.º 55

FINK — ALEKHINE

Pasadena, 1932

PARTIDA PONZIANI

1.	P4R	P4R
2.	C3BR	C3BD
3.	P3B	P4D
4.	D4T	C3B
5.	C×P	B3D
6.	C×C	P×C
7.	P5R?	

O correto seria 7. P4D.

7.	...	B×P
8.	P4D	B3D
9.	D×P+	B2D
10.	D6T	O-O
11.	B2R	T1R

12. C2D T1C!

Ameaçando 13... B4C! e 14 T×B+.

13. P4TD D2R
14. C1B B4C!

Abandonam.

Se 15. P×B, há auto-interferência e, então, 15... D×B mate.

Partida n.º 56

LINDEN BEHRMAN

U. S. A., 1930
(Por correspondência)

PARTIDA ESPANHOLA

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B5C P3TD
4. B4T P3D
5. O-O P4B
6. P4D PB×P
7. C5C P×P
8. D×P C3B
9. C×PR B2D
10. T1R! R2B

Se 10... C×D; 11. C×P+ duplo e mate.

11. B3C+ R3C
12. D3D C4R
13. CxP+desc! Abandonam.

Se 13... C×D; 14. B7B mate.

Partida n.º 57

ALEKHINE FORRESTER

Glasgow, 1929

PARTIDA ESPANHOLA

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B5C C3B
4. C3B B4B
5. C×P C×C
6. P4D B5C
7. P×C C×P
8. D4D C×C
9. P×C B4T
10. B3T P3CD
11. P6R! D3B
12. B×P+ R1D
13. B6B+ desc. D×D
14. P7R mate.

Partida n.º 58

HORWITZ BLEDOW

Berlim, 1837

PARTIDA ITALIANA

1 P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B4B B4B
4. P3B D2R
5. P4D B3C
6. P5D C1D
7. B2R P3D
8. P3TR P4BR
9. B5C C3BR
10. CD2D O-O
11. C4T P×P
12. C×P C×C!
13. B×D B×P+
14. R1B C6C++

Partida n.º 59

PRÍNCIPE DADIAN X.

PARTIDA RUSSA

1. P4R P4R
2. C3BR C3BR
3. B4B C×P
4. C3B C×C
5. PD×C P3BR

6. O-O	P3D
7. C4T	P3CR
8. P4B	P4BR
9. C3B	D3B?
10. P×P	P×P
11. B5CR	D3C+
12. R1T	D3D
13. C×P	D×D
14. B7B mate.	

Partida n.º 60

X. CAPABLANCA

PARTIDA ITALIANA

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B4B	B4B
4. P3D	P3D
5. O-O	C3B
6. B5CR	P3TR
7. B4T	P4CR
8. B3CR	P4TR
9. C×PC	P5T
10. C×P	P×B!!
11. C×D	B5CR
12. D2D	C5D
13. C3B	C6B+!
14. P×C	B×P

Abandonam.

O mate é inevitável, em poucos lances. As pretas ameaçam 16. ... P×P mate.

Partida n.º 61

HOROWITZ A.F.

PARTIDA VIENENSE

1. P4R	P4R
2. C3BD	C3BD
3. B4B	B4B
4. D4C	D3B
5. C5D	D×P+
6. R1D	R1B
7. C3T	D5D
8. P3D	B3C
9. T1B	C3B
10. T×C!	P3D

Se 10. ... P×T; 11. B6T+, R1R; 12. C×P(6B)+, R1D; 13. D7C!, com múltiplas ameaças de mate.

11. D×P+	R×D

Diagrama 182

Posição após 11 ... R×D.

Nesta posição as brancas deram mate em três lances.

Veja-se a solução no fim do MANUAL.

Partida n.º 62

DISTL ROSSIPAL

PARTIDA ESCOCESA

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. P4D	P×P
4. C×P	C×C
5. D×C	C2R
6. B4BD	P3BD
7. C3B	P3D
8. B5CR	D3C
9. D×PD	D×PC
10. T1D!	D×C+

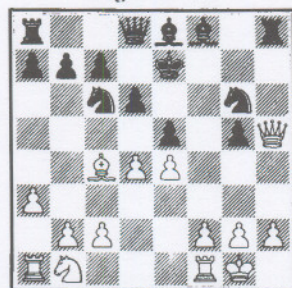
11. B2D	D×BR
12. D8D+!	R×D
13. B5T+ dup.	R1R
14. T8D mate.	

Partida n.º 63

ZUKERTORT ANDERSSEN

PARTIDA ESPANHOLA

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B5C	CR2R
4. P3TD	P3D
5. P4D	B2D
6. O-O	C3C
7. C5C	P3TR
8. C×P	R×C
9. B4B+	R2R
10. D5T	B1R
11. B5C+	P×B

Diagrama 183

Posição após 11... P×B.

Nesta posição as brancas deram mate em 3 lances. A solução se encontra no fim do MANUAL.

Partida n.º 64

FULLER DERBY

Felixtowe, 1949

PARTIDA ALEKHINE

1. P4R	C3BR
2. P5R	C4D
3. P4BD	C3C
4. P5B	C4D
5. C3BD	CxC
6. PDxC	P3D
7. D3C	PxPR
8. B5C	B3R
9. DxP	C2D
10. 0-0-0	D1B
11. D6B	P3TD
12. C3B	T2T
13. CxP	P3B
14. B4BD	Abandonam.

Partida n.º 65

BECKER FUSS

Viena, 1933

DEFESA INDIANA DA DAMA

1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3R
3. C3BR	P3CD
4. P3CR	B2C
5. B2C	B5C+
6. B2D!	B×B+
7. D×B	P3D
8. C3B	C5R?
9. D4B	C×C?
10. C5C!	

Ameaçando mate e, ao mesmo tempo, B×B.

10. ...	P3BR
11. B×B	P×C
12. D4C	C2D

Para apoiar a torre.

13. D×P+	R1B
14. B×T	D×T
15. P3B	Abandonam.

Um dos dois cavalos pretos está perdido.

As partidas mais famosas do mundo

As "Imortais"

AS "IMORTAIS"

As duas famosas partidas de Anderssen, contra Kieseritzky e contra Dufresne — a "*Imortal*" e a "*Sempre-Viva*" — são, sem dúvida alguma, as mais célebres criações na história do xadrez.

O mestre alemão Adolfo Anderssen — matemático e filósofo como Lasker — foi o mais profundo e brilhante jogador de combinação da época antiga. Exaltou com o seu exemplo, em grau máximo — diz Reti — o potencial combativo do mundo enxadrístico, amadurecendo-o para a prática do jogo de posição.

Ambas as "imortais", examinadas à luz de uma rigorosa análise, possuem falhas, já devidamente apontadas pela crítica moderna. Esses defeitos são, antes, produto do estilo veemente da época. É evidente, por outra parte, que os adversários de Anderssen não se defenderam com absoluta energia e correção. "As novas análises — comenta Reti — demonstraram que essas partidas devem-se mais à inclinação romântica de Anderssen pelas combinações, do que à lógica do ataque. Mas, de todos os modos, as combinações de Anderssen nessas partidas serão, sempre, duas maravilhosas jóias do tesouro do xadrez."

Partida n.º 66

ANDERSSEN DUFRESNE

Berlim, 1852

GAMBITO EVANS

A "SEMPRE-VIVA": assim foi batizada por Steinitz esta partida imortal de Anderssen! Em alemão: "Ein Immergrün im Lorbeerkranze". Os ingleses dizem: "The Evergreen". Os franceses: "La toujours jeune".

Muitos a acham superior à "Imortal" (p. 158). Além de que o adversário joga melhor, há – no lance culminante da "Sempre-Viva" – mais sutileza, mais riqueza de combinações. Um vigor incomparável pulsa na sua deslumbrante força combinativa. Apesar da análise de Lasker (que achava preferível 19.B4R!), a "Sempre-Viva" permanece, genial e imorredoura, como a obra-prima do xadrez antigo.

1. P4R	P4R
2. C3BR	C3BD
3. B4B	B4B
4. P4CD	

O Gambito Evans, criado pelo capitão W. D. Evans há mais de um século. Apesar do extraordinário número de análises que tem provocado, ainda se discute, atualmente, sobre a correção desse brilhante sacrifício de peão. Muitos mestres recomendam declinar o gambito a fim de evitar os perigosos ataques das brancas.

4. . . .	B×P

Se 4 . . . C×P; 5. P3B (e não 5. C×P? devido a 5 . . D3B!), C3BD; 6. P4D, etc.

5. P3B	B4T

Melhor que 5 . . . B4B ao que seguiria 6. P4D, P×P; 7. P×P, B3C; 8. O-O, P3D, etc.

6. P4D	P×P

Também se pode jogar 6 . . . B3C ou 6 . . . P4CD (variante Leonhardt). O melhor, porém, parece ser 6 . . . P3D; 7. D3C, D2D!; 8. P4TD, C3B, etc.

7. O-O	P6D

Atualmente, considera-se 7 . . . P×P (Defesa Comprometida) a melhor resposta. Fine indica a seguinte seqüência: 8. D3C, D3B; 9. P5R, D3C; 10. C×P, CR2R, etc.

Há ainda outras alternativas para as pretas, embora menos convenientes: 7 . . . P3D, 7 . . . CR2R ou 7 . . C3B.

8. D3C	D3B
9. P5R	D3C

O melhor: é preciso continuar a defender o PBR. Não é possível 9 . . . C×P? devido a 10. T1R!

10. T1R	CR2R
11. B3T	P4CD

O contra-ataque das pretas visa desafogar um pouco a asfixiante situação das suas peças.

12. D×P	T1CD
13. D4T	B3C

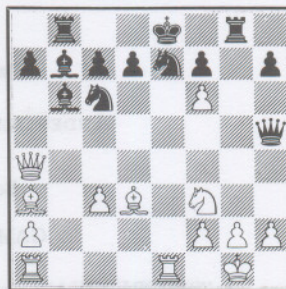
Se 13 . . . O-O; 14. B×C, C×B; 15. D×B e as brancas ganharam uma peça.

14. CD2D	B2C

Agora, sim, o roque teria sido preferível.

15. C4R	D4B
16. B×P	D4T
17. C6B+!	P×C
18. P×P	T1C

Iniciando um violento ataque ao roque adversário.

Diagrama 184

Posição após 18 . . T1C

As pretas ameaçam mate em 2 lances com 19 . . . D×C e 20 . . . D×PC.

"Nesta posição — comenta Reti — os dois bandos têm ataque direto contra o rei. Contudo as

perspectivas das brancas são mais favoráveis: dominam o centro e conduzem o ataque nas linhas centrais do tabuleiro. Em compensação, as pretas atacam a posição do adversário no roque; e as peças do flanco do rei (D e T) têm de cooperar com as do flanco da dama (os bispos).

Se o adversário dominar o centro, uma cooperação de ataque nesta forma não tem bom êxito, pela desagregação das forças atacantes. O moderno jogador de posição, nesta situação, tratará de levar o ataque ao centro de forma a impedir, ao ao mesmo tempo, os ataques do flanco da dama (bispos) contra o rei branco.

Assim, pois, é fácil descobrir o lance que ganha rapidamente, indicado por Lasker".

Anderssen, porém, joga

19. TD1D!!!

O começo da genial combinação. Se 19 . . . T×P+; 20. R×T C4R (ameaçando mate em dois); 21. D×P+, C×D (se 21 . . . R×D; 22. B6C+ desc. seguido de B×D); 22. T×C+, R1D; 23. T×C+, R1B; 24. T8D+, R×T; 25. B5B+ desc., R1R; 26. B7D+, R1D; 27. B7R mate.

O dr. Lasker, porém, assinala em suas análises que o lance correto era 19. B4R!, o que proporcionaria às brancas um ataque irresistível. Com efeito, se 19 . . . P4D; 20. B×PD, D×B; 21. TD1D e ganham. Se 19 . . . D6T; 20. P3C! e se 20 . . . T×P+; 21. P×T, D×P+; 22. R1T, B×P; 23. T2R e ganham.

E, finalmente, se 19. . T5C; 20. D2B "ganha facilmente em virtude das múltiplas fraquezas da posição preta".

Ainda mais, Lasker acha que o lance do texto (19. TD1D) compromete a partida, pois permite 19 . . . T5C!, enérgica defesa das pretas (sugerida por Lipke em 1898), que conseguiria o empate.* Dufresne, porém, joga

19. . D×C

Ameaçando mate no lance seguinte.

20. T×C+! C×T

A principal variante, porém, desta brilhante combinação surgiria após 19 . . . R1D, ao que as brancas responderiam com 20. T×P+! Haveria nesta posição 3 subvariantes a examinar:

a) se 21 . . . R×T; 22. B2R+ desc. e ganham a dama preta;

b) se 21 . . . R1R; 22. T7R+, R1D; 23. B2R+ desc. e ganham a dama;

c) se 21 . . . R1B; 22. T8D+! Esta torre pode ser tomada de três formas diferentes, mas em todos os casos as pretas estão perdidas. Veja-se·

(*) As análises de Lipke e de Lasker foram destruídas por autores modernos (Hoppe, Heckner, Neishtadt, etc.). Há um excelente estudo de Christopher Becker, sumariando a questão (*Chess Review*, Nova York, dezembro de 1963). A "Sempre-Viva" permanece incólume, como padrão clássico de brilhantismo.

1) 22 . . T×T; 23. P×D.
2) 22 . . . R×T; 23 B2R+ desc. e ganham a dama.
3) 22 . . . C×T; 23. D7D+!, R×D; 24. B5B+ dup., R move; 25. B7D mate.

A partida continuou assim:

21. D×P+! R×D
22. B5B+ dup. R1R

Se 22 . . . R3B; 23. B7D++.

23. B7D+ R move
24. B×C mate!

Uma lídima jóia do xadrez antigo. Seu brilho singular, a deliciosa policromia das suas facetas — ainda hoje deslumbram e encantam!

Partida n.º 67

ANDERSSEN — KIESERITZKY

Londres, 1851

GAMBITO DO BISPO DO REI

A "*IMORTAL*". Assim foi denominada em seu tempo e assim é conhecida, ainda hoje, esta brilhantíssima partida. A sua extraordinária série de sacrifícios, culminando no holocausto da dama e num delicioso mate puro — deslumbrou os contemporâneos de Anderssen. "É impossível imaginar nada mais esplêndido do que esta partida", disse um crítico daquela época.

E hoje, apesar das falhas descobertas pela análise moderna, a partida continua imortal. "O gênio de Anderssen ilumina-a em todas as suas fases".

1. P4R P4R
2. P4BR P×P
3. B4B D5T+

Modernamente, sabe-se que as mais sólidas defesas são 3 . . . P4D ou 3 . . . P4BR (Contragambito López). A defesa Morphy 3 . . . C3BR está um tanto desacreditada nos torneios atuais, pois deixa as pretas em inferioridade.

4. R1B P4CD

Este contra-ataque favorito de Kieseritzky denominava-se "defesa Bryan"; Numa Preti condenou-o. Reti, mais tarde, reabilitou-o: 'um contragambito de valor indiscutível, pois dá às pretas a possibilidade de desenvolver vantajosamente o seu bispo, via 2CD".

Hoje prefere-se 4 . . . P4CR (defesa clássica), ao que segue 5. C3BD, B2C; 6. P4D, C2R; etc.

5. B×PC C3BR

"Aqui parece que as pretas esqueceram o objetivo de seu último lance. P4CD não é preparativo de C3BR" (Reti).

6. C3BR D3T

Muito melhor seria 6 . . . D4T.

7. P3D C4T

Uma cilada grosseira. As pretas ameaçam C6C+ para ganhar a qualidade. "E é unicamente por esta ameaça — comenta Reti — cujo êxito depende de uma grosseira distração do adversário, que Kieseritzky coloca a D e o C em posição tão desfavorável? Era o estilo da época. Nos dias de hoje nenhum amador jogaria tão mal."

8. C4T

O único modo de aparar a ameaça do duplo.

8. . . . D4C
9. C5B

Fugindo à dama inimiga. A ameaça de duplo já não existe.

9. . . . P3BD

Era melhor 9 . . . P3C.

10. T1CR!

Um elegante sacrifício, ponto de partida de uma brilhante combinação.

10. . . . P×B
11. P4CR C3BR

Único. O PBR das pretas está pregado, por causa da dama, e não pode tomar à passagem.

12. P4TR D3C
13. P5T D4C

Os lances da dama são forçados.

14. D3B C1C

Único modo de abrir caminho para salvar a dama.

15. B×P D3B

Reti indica 15 . . . D1D como continuação melhor. A dama preta deixaria de ficar tão exposta aos ataques inimigos. Mas a tentação do PCD branco é mais forte . . .

16. C3B

"As pretas têm, agora ou nunca mais, a possibilidade de consolidar a sua posição com B2C, mas como ainda fica disponível um lance agressivo — fazem-no, sem atentar para as conseqüências" (Reti).

16. . . . B4B
17. C5D

Com 17. P4D seguido de 18. C5D, as brancas ganhariam em poucos lances. "Por que, em lugar de P4D, Anderssen joga C5D? Porque ele também não podia furtar-se ao espírito da época. Contudo, mesmo quando joga mal, sua fantasia nos obriga a admirá-lo" (Reti).

17. . . . D×P

Diagrama 185

Posição após 17. . . . D×P.

18. B6D!!

Um brilhantíssimo sacrifício.

18. ... D×T+

Se 18 ... B×B, as brancas dão mate em 4 lances: 19. C×B+, R1D; 20.C×P+, R1R; 21. C6D+,R1D; 22.D8B mate.

19. R2R B×T?

As pretas atiram-se à conquista de material com sofreguidão suicida. Mas, de que valem todos esses ganhos, se a avalanche mortífera está prestes a desabar?

Reti duvidava de que as brancas pudessem ganhar depois de 19... D7C!

Doutra parte, está evidente que se 19 ... D×T; 20. C×P+, R1D (único); 21. B7B mate.

20. P5R C3TD?

Outro erro. Mas a posição das pretas, de todos os modos, é desesperadora.

21. C×P+ R1D
22. D6B+! C×D
23. B7R mate!

Mate puro, após o sacrifício das duas torres e da dama — enquanto as pretas assistem, impotentes, com todas as suas peças no tabuleiro!

Partida n.º 68

MORPHY — DUQUE DE BRUNSWICK E CONDE ISOUARD

Paris, 1858

PARTIDA PHILIDOR

Famosíssima partida, jogada no camarote do Duque de Brunswick, na *Ópera* de Paris, durante uma representação de "O Barbeiro de Sevilha". Lídima jóia do xadrez antigo, no qual predominava o jogo de combinação ousado e pirotécnico, na veemente procura do xeque-mate.

1. P4R P4R
2. C3BR P3D

Este lance das pretas caracteriza a Defesa Philidor.

3. P4D B5C?

Uma perda de tempo. Lance condenado categoricamente pelos tratadistas modernos. Com esta defesa perdeu Lasker para Van Vliet (Amsterdam, 1889). O correto é 3 ... C3BR. A seqüência pode ser 4. C3B, CD2D; 5. B4BD; B2R; etc. Antigamente, a resposta usual era 3 ... P×P; sabe-se hoje que este prematuro abandono do centro favorece às brancas. As outras duas continuações, 3 ... C2D (variante Hanham) e 3 ... P4BR, também não são recomendáveis para as pretas.

4. P×P	B×C
5. D×B	

Maroczy recomendava 5. P×B!, P×P; 6. D×D, R×D; 7. P4BR. Mas Morphy não quis trocar as damas.

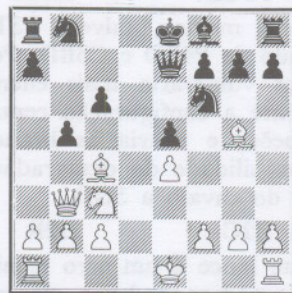
5. ...	P×P
6. B4BD	C3BR?

Com este lance as pretas perdem, desde já, um peão.

7. D3CD	D2R
8. C3B	

Morphy poderia ter jogado 8. B×P+, D×B; 9. D×P — mas, disse Lasker, "isto teria sido um método de açougueiro, não de um artista".

8. ...	P3B
9. B5CR	P4C?

Diagrama 186

Posição após 9... P4C?

Steinitz sugere 9 ... D2B. Após o lance do texto as pretas estão irremediavelmente perdidas.

10. C×P!	P×C

Ainda era preferível 10 ... D5C+ a que se seguiria 11. D×D, B×D+; 12. P3B, P×C; 13. B×PC+ e 14. P×B, com nítida vantagem para as brancas. A aceitação do sacrifício, porém, precipita as pretas, vertiginosamente, no abismo.

11. B×PC+	CD2D
12. O-O-O	T1D
13. T×C!	T×T
14. T1D	D3R
15. B×T+	C×B

O lance 15. B×C poderia ter previsto e evitado esta resposta das pretas. Morphy, porém, quis finalizar com maior brilhantismo.

16. D8C+	C×D
17. T8D mate.	

Um dos mais brilhantes exemplos da escola romântica do xadrez, caracterizada pelo jogo audaz, os ataques diretos ao rei adversário e as violentas e arriscadas combinações de mate.

Partida n.º 69

ZUKERTORT — BLACKBURNE

Londres, 1883

PARTIDA INGLESA

"Nunca esqueceremos a surpresa dos espectadores quando viram que, entregando a dama, as brancas transformavam uma partida aparentemente perdida numa brilhante vitória. Foi preciso todo o tato que caracteriza os cavalheiros ingleses, para que não testemunhassem seus sentimentos, sua emoção estética, mediante ruidosos aplausos. Jamais foi jogada uma partida mais bela do que esta. E poucas podem rivalizar com ela em beleza. Disputada por um mestre da envergadura de Blackburne, ressaltam, ainda mais, os méritos da vitória de Zukertort." (Dos comentários do mestre Hoffer, crítico, naquela época, da revista britânica *The Field*).

1. P4BD — P3R
2. P3R — C3BR
3. C3BR — P3CD
4. B2R — B2C
5. O-O — P4D

Atualmente, um lance deste tipo seria censurado do ponto de vista técnico. As pretas efetuaram o *fianchetto* (flanqueio) da dama e, ao avançarem o peão, obstruem a grande diagonal por onde age o bispo *flanqueado*. Mais de acordo com as exigências da posição seria 5 . . . B2R, para seguir com O-O, P3D, CD2D, P4R, P4TD e C4BD, a fim de criar um cinturão que pressione o centro inimigo.

6. P4D — B3D

Por princípio geral nas aberturas do peão-dama, o bispo prêto é muito mais eficaz em 2R do que em 3D. Na posição atual expõe-se a uma agressão, via 4R ou 5CD, que o forçará a retirar-se, perdendo um tempo ou permitindo a troca, o que significaria perder o bispo no momento mais importante, pois que deve vigiar as casas que os peões não defendem.

7. C3B — O-O
8. P3CD — CD2D

Seria melhor, talvez, P3TD seguido de P4BD e C3BD. Pelo menos vulneraria mais energicamente a configuração central de peões e tiraria às brancas a possibilidade do desagradável pulo do cavalo a 5CD.

9. B2C — D2R

Este lance é um erro técnico para o xadrez moderno, mas não o era para o tipo de jogo que se preferia no século passado. O motivo é evidente: hoje em dia dá-se preferência incontestável aos bispos sôbre os cavalos; mas em 1883, e mesmo muito mais tarde, os cavalos eram a arma preferida dos grandes mestres. Até de grandes mestres como o russo Tchigorin.

10. C5CD!

Um lance perfeito!

É provável que as brancas tenham efetuado a manobra — mais do que pelo simples propósito de trocar o bispo — para antecipar-se à ameaça P4R das pretas, que permitiria a estas adquirir uma cômoda iniciativa e gerar um possível ataque sobre o roque branco. Mas, mesmo não existindo essa ameaça, o lance do texto não pode sofrer reparos estratégicos, porque elimina o bispo ativo que fiscaliza o ponto 5R e as diagonais pretas que, agora, são muito importantes.

10. . . .	C5R
11. C×B	P×C

As pretas retomam com o peão, mas não para jogar mais tarde P4R. Um avanço deste tipo, apoiado por um peão dobrado, é quase sempre um inconveniente, porque o peão que avança a 4R não pode ser trocado, para não deixar dois peões dobrados e isolados, nem pode seguir o avanço, pois isto significaria relegar os peões da coluna da dama a um ínfimo papel. O que as pretas pretendem é trocar o peão-dama pelo peão-bispo e levar o de 3D a 4D, com o qual ficará aberta a coluna BD para as suas torres.

12. C2D	CD3B
13. P3B	

Repelindo o incômodo cavalo de 5R (e4), que atuava como uma cunha sobre o centro branco.

13. . . .	C×C
14. D×C	P×P
15. B×P	

Na atualidade, a maioria dos mestres retomaria com o peão, e seguiria com um plano baseado em P4TD e P5TD, para criar um peão isolado na coluna CD.

15. . . .	P4D
16. B3D	T R1B
17. TD1R!	

Enquanto as pretas tratam de explorar o domínio da coluna BD, muito difícil de vulnerar pela defesa de ambos os bispos (ao dominarem as casas 2B e 3B), as brancas preparam sua ofensiva na ala do rei para explorar a maior elasticidade dos seus peões.

17. . . .	T2B
18. P4R	TD1BD
19. P5R	C1R
20. P4B	P3C

Nesta posição, um observador superficial qualificaria de bispo mau, quer o das pretas (em b7) como o das brancas de análoga colocação (b2). Dos dois bispos maus, o branco será considerado o pior; dois peões do seu próprio bando (que, aliás, não podem mover-se) impedem-no que atue na batalha. Trata-se, além do mais, de uma posição de semi-bloqueio, na qual costumam ser mais eficientes os cavalos. Mas o xadrez é jogo de muitos recursos e as brancas iniciam a manobra que há de obrigar as pretas a avançarem seus peões do roque,

de modo que o bispo, embora "ominoso", possa decidir a partida. Nesta posição, pois, o bispo branco de 2CD não é mau, senão magnífico.

21. T3R!

O começo de uma grande combinação!

Com êste lance se inicia uma das combinações mais profundas que jamais tenham sido realizadas. Aparentemente, a sua ameaça é jogar T3T, P5B e D6T, mas na realidade as brancas desejam forçar o lance P3BR, única defesa satisfatória.

21. ... P4B

Bloqueando, mas ...

22. P×P a.p.

Existe o recurso de tomar à passagem; e os bipos precisam de linhas abertas.

22. ... C×P
23. P5B!

Este é o pormenor sutil da combinação. Agora vulnera-se o peão de 3R e obriga-se a colocar o cavalo em 5R, o que permite a sua eliminação, faz com que o peão preto de 4D passe a 5R e que o peão branco de 4D recupere à perdida mobilidade. Observe-se em que violenta forma as brancas obrigaram as pretas a concederem jogo ao bispo mau.

23. ... C5R
24. B×C P×B
25. P×PC!

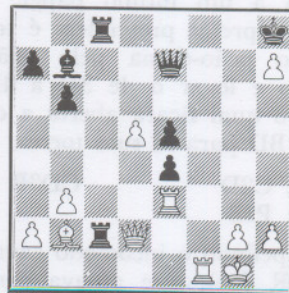
As brancas tiveram de prever muitos lances para efetuarem esta combinação. Observe-se que permitem T7B o que, aparentemente, ganha uma peça.

25. ... T7B
26. P×P+ R1T

Não é possível capturar o peão: a torre branca entraria com xeque em 3T e a dama iria logo a 6T com ameaças irrefutáveis de mate. Neste tipo de posições, abrigar-se por trás de um peão adversário evita a ação frontal das torres, mas para alguma coisa está de tocaia o "bispo mau" de 2CD, que entrará a atuar poderosamente.

27. P5D+ desc.! P4R

E, agora, parece ter falhado o ataque branco. O bispo está obstruído por um peão bem defendido pela dama, e estão ameaçados a dama e o bispo. Pois neste momento, precisamente, as pretas estão absolutamente perdidas.

Diagrama 187

Posição após 27... P4R

28 D4C!!

A primeira surpresa.

É este um dos lances mais bonitos que jamais se fizeram no xadrez. O seu mérito se acentua se considerarmos que devia ter sido previsto desde longo tempo, pois se este recurso não existisse as brancas estariam perdidas. A idéia que anima esta jogada é a de explorar a situação de peça sobrecarregada em que se acha, agora, a dama preta. Deve defender-se da agressão e tem de apoiar, ao mesmo tempo, o peão de 4R (e5), porque se o bispo branco o captura o mate é inevitável. E, além disso, as brancas ganham um tempo, pois atacam a dama preta, o que lhes permite manter o precioso bispo de 2CD.

28. . . . T(1)4B

É interessante verificar como teriam perdido as pretas se se tivessem deixado arrastar pela "generosa" oferta das brancas: 28 . . . D×D; 29. B×P+, R×P; 30. T3T+, R3C (se . . . R1C, mate na outra); 31. T6B+, R4C; 32. T3C+, R4T; 33. T5B+, R3T; 34. B4B+, R2T; 35. T5T mate. Se em lugar de 31 . . . R4C, as pretas jogassem 31 . . . R2C, o mate sobreviria da seguinte forma: 32. T3C+, R2T; 33. T7B+, R3T; 34. B4B+, R4T; 35. T7T mate.

As pretas, com o lance efetuado, interromperam a ação da dama, mas surge novamente o tema da peça sobrecarregada. A dama preta não pode fazer outra coisa, senão proteger o peão de 4R, pois a entrada do bispo — como se viu na análise anterior — ganha a partida. Baseadas nisto as brancas tinham oferecido a dama — que não podia ser capturada — e agora sacrificam uma torre.

29. T8B+! R×P

É evidente que seria muito mau, da mesma forma, aceitar a torre. Após 29 . . . D×T, teríamos 30. B×P+, seguido de D×PR+ e mate inevitável com T3T ou D6C.

30. D×P+ R2C
31. B×P+ R×T
32. B7C+! R1C
33. D×D Abandonam.

O mate é irremediável.

Uma partida inesquecível, verdadeira jóia do xadrez de todas as épocas. (Comentários de R. Grau).

Partida n.º 70

STEINITZ — BARDELEBEN

Hastings, 1895

PARTIDA ITALIANA

Eis a *imortal* de Steinitz, o genial criador da Escola Moderna, que foi campeão mundial de xadrez durante 28 anos (1866-1894). Esta partida ganhou o prêmio de beleza no Torneio de Hastings.

1. P4R — P4R
2. C3BR — C3BD
3. B4B — B4B
4. P3B

Preparando-se para formar um forte centro de peões após P4D e P×P. É possivelmente superior à forma antiga, preferida por Reti, 4. P3D, à qual se segue 4 ... C3B; 5. C3B, P3D (e, aqui, as brancas podem optar por 6. O-O ou 6. B3R ou, enfim, pela sólida variante Canal: 6. B5CR, P3TR; 7. B×C!, D×B; 8. C5D, D1D; 9. P3B, etc.)

4. ... — C3B

4 ... P3D seria muito inferior pois permitiria às brancas a formação de um fortíssimo centro de peões com 5. P4D, P×P; 6. P×P, B3C; 7. C3B, etc.

5. P4D

5. P3D entraria no Giuoco Pianissimo, que não dá às brancas maiores possibilidades de forçar o jôgo.

5. ... — P×P
6. P×P

Se 6. P5R teríamos 6 ... P4D; 7. B2R, C5R; 8. P×P, B3C; 9. O-O, O-O; 10. C3B, P4B; 11. P×P a.p., C×P(3B); 12. B3R, com jogo equilibrado (análise de Tartakower).

6. ... — B5C+

Para o ataque ao centro das brancas, o bispo estaria melhor colocado em 3C. Mas, depois de 6 ... B3C, as brancas poderiam impedir a jogada libertadora das pretas (P4D) com 7. C3B. (Reti).

7. C3B

Esta é a chamada "continuação de Steinitz". Bogoljubow e Reti achavam mais sólido 7. B2D, ao que segue 7 ... B×B+; 8. CD×B, P4D, 9. P×P, CR×P; 10. D3C, CD2R; 11. O-O, O-O; 12 TR1R, P3BD; 13. C4R C3CD (Tarrasch-Rubinstein, Berlim, 1918); 14. C5B, C×B; 15. D×C, P3CD com jôgo equilibrado.

As brancas, porém, preferem interferir o xeque com o cavalo, o que deixará mais livres as suas peças e trará maiores perspectivas de ataque.

Com o lance do texto, Steinitz oferece um peão às pretas. Se estas aceitarem o gambito, as brancas poderão entrar no ataque Möller, cuja variante fun-

damental é 7 ... C×PR; 8. O-O, B×C; 9. P5D! A continuação usual, aqui, é 9 ... B3B; 10. T1R, C2R; 11. T×C, etc. Também pode seguir 9 ... C4R; 10. P×B, C×B; 11. D4D, P4BR; 12. D×C, etc.

Mas Bardeleben declina o gambito e joga

7. ... P4D

Com o intuito de destruir o centro adversário.

8. P×P CR×P

Em lugar de um centro de peões, as brancas ficam com um peão isolado em 4D. Mas, em compensação, têm linhas abertas, maior liberdade de ação e boas perspectivas de ataque.

9. O-O B3R

Um lance fraco. Era melhor 9 ... B×C seguido de 10 ... O-O. O lance do texto permite às brancas trazer as torres e ameaçar o roque adversário

10. B5CR! B2R

Isto permite às brancas uma série de trocas que anulam o roque inimigo.

11. B×C BD×B
12. C×B D×C
13. B×B C×B
14. T1R P3BR

Preparando-se para unir as torres pretas, mediante R2B, já que o roque não é possível.

15. D2R

Ameaçando mate em um lance.

15. ... D2D
16. TD1B P3B?

O correto, era, certamente, 16 ... R2B. Alguns mestres sugerem 16 ... R1D. Segundo Reti, as pretas se atemorizaram imaginando que Steinitz fosse sacrificar a qualidade: 17. D×C+, D×D; 18. T×D+, R×T; 19. T×P+ e as brancas, depois de conseguir dois peões pela qualidade, obteriam um bom jôgo com a entrada da torre na 7.ª fila.

Tudo isso, porém, não passa de aparência, pois, após 19 ... R3D; 20. T×PCD (ou ×PCR), as pretas poderiam responder com 20 ... TD1BD (ameaçando mate!) e 21 ... T2B!, provocando a troca ou expulsando a torre inimiga da 7.ª fila. E nesta situação os dois peões não seriam compensação suficiente para a perda da qualidade, pois não estão passados; além disso, o cavalo não pode oferecer muita resistência perante a torre; e o rei preto se acha muito bem desenvolvido para o final.

17. P5D!!

Extraordinário sacrifício posicional, início de uma brilhantíssima combinação que torna imortal esta partida.

A casa d5, ponto fortíssimo para as pretas, vai ser bloqueada por um peão do mesmo bando; esse peão, aliás, ficará isolado. Doutra parte, as brancas obterão a casa d4, ponto de apoio para o cavalo branco atingir 6R,

antes que as pretas possam disputar a coluna do R.

17. . . . P×P
18. C4D R2B
19. C6R! TR1BD

Para impedir 20. T7B!

20. D4C!

Ameaçando mate em dois.

20. . . . P3CR
21. C5C+ R1R

Único: é preciso defender a dama.

Diagrama 188

Posição após 21...R1R

Examine-se a posição. O cavalo preto está pregado. Por isso mesmo a dama preta não pode afastar-se da diagonal c8-h3: as brancas jogariam T×T+ e depois D×T. Em compensação, as pretas ameaçam D×D; finalmente, a TR branca parece não poder abandonar a 1.ª fila: as pretas jogariam T×T+ com mate inevitável.

E, aqui, Steinitz faz o lance inicial de uma difícil combinação de problema.

22. T×C+!! R1B

Se 22 . . R1D; 23. D×D++. A torre, por outra parte, não pode ser tomada. Se 22 . . . D×T; 23. T×T+ e ganham fàcilmente.

Se 22 . . . R×T; 23. T1R+ e há, agora, duas subvariantes:

a) 23 . . . R1D; 24. C6R+, R move; 25. C5B+desc. e ganham a dama.

b) 23 . . R3D; 24. D4C+!, R3B (se . . . T4B; 24. T6R+ e ganham); 25. T6R+, R2B; 26. T7R, R1C; 27. D4B+!, (não é possível tomar a dama porque as pretas dariam mate num lance), D2B (o melhor); 28. T×D, T×T; 29. C6R e ganham facilmente.

Observe-se a extraordinária delicadeza da situação das brancas! Nisto, diz Reti, reside a profunda sutileza da combinação. Todas as peças brancas estão atacadas: o cavalo, as duas torres e a dama. As três peças maiores estão sem apoio: podem ser capturadas, impunemente, pelo inimigo. E — o que é mais fantástico ainda — as pretas estão a ameaçar mate em um lance!

Mas Steinitz enxergou longe.

23. T7B+!

Iniciando a perseguição ao rei adversário.

23. R1C

Está claro que se 23 . . . R1R; 24. D×D mate. E se 23 . . . D×T; 24. T×T+ e ganham.

24. T7C+!

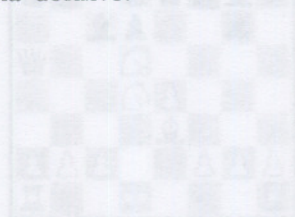
É belíssima a manobra da torre acossando o rei prêto. Êste, mais cedo ou mais tarde, se verá forçado a tomar a torre.

"Aqui — disse Steinitz, entusiasmado, logo após a partida — eu poderia ter anunciado mate em 12 lances!"

Observe-se a mortal ameaça das pretas (... T×T mate!) que, qual espada de Dâmocles, pende por um fio, constantemente, sobre a cabeça de Sua Majestade Branca.

Nesta posição as pretas abandonaram. A partida teria continuado da seguinte forma:

24. ...	R1T

Se 24 ... R1B; 25. C×P+ seria decisivo.

25. T×P+	R1C
26. T7C+	R1T
27. D4T+	R×T
28. D7T+	R1B
29. D8T+	R2R
30. D7C+	R1R

Se 30 ... R1D; 31 D8B+, D1R; 32. C7B+, R2D; 33. D6D mate.

31 D8C+	R2R
32. D7B+	R1D
33. D8B+	D1R
34 C7B+	R2D
35. D6D mate.	

Uma das autênticas maravilhas do xadrez de todos os tempos!

Partida nº 71

ED. LASKER (*) THOMAS

Londres, 1912

PARTIDA HOLANDESA

Um sacrifício de dama, uma caça fantástica ao rei de uma ponta à outra do tabuleiro, uma esplêndida combinação e um mate de singular brilhantismo!

"Mr. Thomas — mais tarde agraciado com o título de *Sir* — era naquela época, e continuou sendo durante longos anos, um dos mais fortes jogadores da Grã-Bretanha. Estes dois mestres, hoje octogenários, ainda conservam o interesse pelo mundo do xadrez" (Cozens, *The King-hunt.* Londres, 1970).

"Enquanto se jogar xadrez, esta deliciosa partida continuará dando prazer a milhões de leitores" (Chernev & Reinfeld, *The fireside book of chess.* Nova York, 1949).

1. P4D P4BR
2. C3BR P3R
3. C3B

Hoje em dia considera-se mais eficiente 3.P3CR, preparando o *fianchetto* do rei.

3. . . . C3BR

Melhor é 3. . . P4D!, a fim de impedir a jogada libertadora das brancas: P4R.

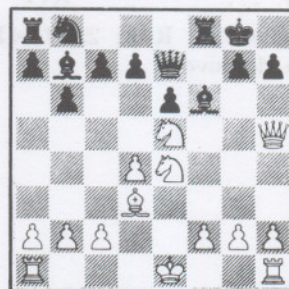
4. B5C B2R
5. BxC BxB
6. P4R PxP?

Teria sido melhor 6. . . P3D.

7. CxP P3CD
8. C5R O-O
9. B3D B2C?

"As pretas poderiam salvar-se com 9. . . BxC; 10.PxB, D5T; seguido de . . . B2C" (Cozens).

10. D5T! D2R?

Diagrama 189

Posição após 10. . . D2R

As brancas ameaçavam: 11.CxB+, PxC; 12.DxP mate. Não há defesa adequada: se 10. . . BDxC; 11.BxB; P3TR; 12.D6C e ganham. "Quem pode censurá-lo (escreve Chernev), por deixar de ver o delicioso sacrifício das brancas? A defesa correta era 10. . . BRxC!; 11.PxB, T4B!"

(*) Há na literatura enxadrística, além do insigne dr. EMANUEL LASKER (campeão mundial durante 27 anos), outro grande mestre com o mesmo sobrenome: EDWARD LASKER. A fim de evitar confusão, costuma escrever-se *Ed. Lasker* para indicar, abreviadamente, o nome deste último. *Em. Lasker* — ou, simplesmente, *Lasker* — refere-se ao campeão mundial.

O lance do texto, porém, permite às brancas a realização de esplêndida manobra.

11. DxP+!!! RxD

É forçoso aceitar o sacrifício. Aqui começa a *via-crucis* do rei preto, através de todo o tabuleiro.

12. CxB+duplo R3T

Se 12... R1T; 13.C6C mate!

13. C(5)4C+ R4C
14. P4T+ R5B

"Com 14.P4B+; dá-se mate em um lance a menos" (Chernev).

15. P3C+ R6B

"Com a ameaça indefensável de 17.C2T mate, Lasker poderia se dar ao luxo de escolher entre 16.O-O e 16.R1B. Inacreditavelmente, ele preferiu o caminho mais longo!" (J. Valladão Monteiro).

16. B2R+ R7C
17. T2T+ R8C
18. R2D mate!

É claro que 18.O-O-O também é mate. Mas não foi essa a jogada escolhida por Edward Lasker para arrematar a sua brilhante combinação. Aliás — diga-se de passagem — não seria no fato de dar mate mediante o roque, onde estaria o mérito da partida. "É discutível, diz o erudito J. du Mont, que o mate de roque seja mais atraente que o lance do texto. Mas, talvez, como há pelo menos duas partidas conhecidas na literatura enxadrística, que finalizam com mate de roque — isso poderia ter decidido a escolha das brancas."

Pessoalmente, acho mais elegante o mate a descoberto, executado pela torre imóvel, lá longe, na sua casa inicial, como um gênio maléfico que fulmina à distância — do que o mate desfechado, quase a queima-roupa, por uma torre agressiva, que se aproxima até apenas três casas do rei adversário.

As duas partidas a que J. du Mont se refere, foram ganhas, uma por Morphy, a outra por Emanuel Lasker. Em 1968, nas Olimpíadas de Lugano, um jogador abandonou 3 lances antes de levar mate com o grande roque (veja-se a partida Prins-Laurence, no APÊNDICE).

Transcrevo aqui, a título de curiosidade, a partida de Morphy. Nela o mestre norte-americano dava partido de torre.

Partida nº 72

MORPHY — AMADOR

New Orleans, 1858

PARTIDA PRUSSIANA

(Morphy dava vantagem de torre. Retire-se a TD branca do tabuleiro.)

1.P4R, P4R; 2.C3BR, C3BD; 3.B4B, C3B;

A defesa dos Dois Cavalos.

4.C5C, P4D; 5.PxP, CxP?; 6.CxPB

O ataque Fegatello.

6...RxC; 7.D3B+, R3R; 8.C3B, C5D?

O melhor é 8... C5C ou C2R.

9.BxC+, R3D; 10.D7B!

Ameaçando 11.C4R mate.

10... B3R?

Teria sido melhor 10... D2R.

11.BxB, CxB; 12.C4R+, R4D; 13.P4B+, RxC; 14.DxC, D5D; 15.D4C+!, R6D; 16.D2R+, R7B; 17.P3D+ desc., RxB; 18.0-0 mate!

Partida n.º 73

SÄMISCH — NIMZOVITCH

Copenhague, 1923

DEFESA INDIANA DA DAMA

Comentários de Nimzovitch, Golombek e Fine

Clássica e famosa partida, conhecida como a *IMORTAL DO ZUGZWANG*. O mais fino exemplo de tática de bloqueio.

Interessa-nos esta partida porque a sentinela, embora apareça como um fantasma, isto é, como mera ameaça, nem por isso deixa de ser eficiente. (N)

1. P4D — C3BR
2. P4BD — P3R
3. C3BR — P3CD
4. P3CR — B2C
5. B2C — B2R
6. C3B — O-O
7. O-O — P4D

Lance muito comum, hoje em dia. Mas radicalmente novo, naquela época. (F)

Uma das muitas idéias originais de Nimzovitch, nesta abertura; o lance seguinte é o complemento necessário. Opõe-se um bloqueio, no centro, ao B branco flanqueado. (G)

8. C5R — P3B

Com o objetivo de consolidar a posição. (N)

9. P×P?

Simplificando — mas com vantagem para as pretas. As brancas deveriam manter a tensão com 9. P3C, seguido de B2C e P4B, com excelente posição. (G)

Inteiramente anti-posicional. Poucos mestres fariam, hoje, esse lance. É muito mais forte 9.P4R ou P3C. (F)

9. . . . — PB×P
10. B4B — P3TD

Garantindo a guarita 5BD com a possível jogada P4CD. (N)

11. T1B — P4CD
12. D3C?

A fim de jogar P4TD. Mas a idéia verifica-se impraticável; e o lance, portanto, é tempo perdido. (G)

Outro erro posicional. As brancas perdem-se, evidentemente, nesta manobra hipermoderna. Mais razoável seria 12. C3D, seguido de P4CD e C5B. (F)

12. . . . — C3B

E o cavalo vai-se chegando, com passos cautelosos, à guarita 5BD. O fantasma se aproxima! (N)

13. C×C

Com o único objetivo de desembaraçar-se do fantasma, Sämisch sacrifica, com este lance, dois tempos (troca o devorador de tempos C5R pelo cavalo recém-desenvolvido em C3B). (N)

13. ... B×C
14. P3TR D2D
15. R2T C4T

Ter-se-ia podido criar mais um fantasma, mediante D2C seguido de C2D, C3C e C5T Mas eu preferi dirigir-me à ala do rei. (N)

Uma repentina diversão no flanco-rei. É maravilhoso ver como o jogo das pretas se inflama, agora, numa fúria intensa e devastadora. (G)

16. B2D P4B!

Iniciando o ataque na ala do rei. (F)

17. D1D

Uma confissão de fracasso. O ataque das pretas vai crescer, agora, em ambos os flancos. (G)

17.... P5C!
18. C1C

Lentamente, as brancas vão sendo rechaçadas. (F)

18. ... B4CD
19. T1C

Preparando P4R, após o qual as brancas têm a esperança de libertarem a sua posição. (G)

19. ... B3D!
20. P4R?

Aparentemente, um lance forte, que rompe a posição das pretas. (G)

Um erro de cálculo, numa posição difícil. (F)

20. ... PB×P!!

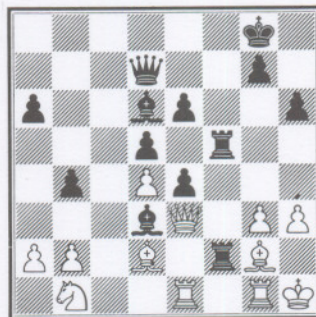
O sacrifício do cavalo, que poderá surpreender, justifica-se pelo seguinte cálculo realista: valem mais dois peões, 7.ª fila absoluta e a ala da dama inimiga em em confusão, do que a peça sacrificada. (N)

Forçando um fino sacrifício, cujo supremo objetivo é amarrar as peças brancas. (G)

21. D×C T×P
22. D5C TD1BR
23. R1T T(1)4B
24. D3R B6D!

Ameaçando ganhar a dama, mediante T7R. (G)

25. TD1R P3T!!!

Diagrama 190

Posição após 25... P3T!!!

Um lance brilhante que coloca o inimigo na obrigação de jogar, quando não lhe convém ser mão (descrição do termo enxadrístico *zugzwang*). As brancas não têm mais lances. Se jogarem R2T, segue T6B, e o mesmo seguiria se jogassem P4C. E, depois de um lance de espera das pretas (com o rei), não fica

às brancas mais remédio do que se espetarem, elas mesmas, na faca. (N)

Um movimento de espera, numa posição incomum. As brancas estão em *zugzwang*; e as pretas só têm a mover o rei, simplesmente, de cá para lá, até se esgotarem os movimentos agoniados dos peões brancos (P4TR e P3CR). Depois disso, as brancas são forçadas a efetuar um lance que faz perder. Por exemplo, se R2T ou P4C, 25 . . . T(4)6B e ganham. (G)

O mais notável lance ganhador, até hoje registrado. As brancas se acham em estrito "*zugzwang*", ou movimento-forçado, isto é, não há ameaça direta por parte das pretas, mas todo lance das brancas leva-as à derrota. Eis aqui as principais linhas de jôgo:

I. 26. T1BR, B×T.

II. 26. T1D, T7R e ganham a dama.

III. 26. P4C, T(4)6B; 27. B×T, T7T mate.

IV. P3C, P4TD e o *zugzwang* continua. (F)

As brancas, perplexas – comenta Golombek – acham a melhor solução, que é:

26. Abandonam.

Partida n.º 74

GLUCKSBERG NAJDORF

Varsóvia, 1935

PARTIDA HOLANDESA

Comentários de Reuben Fine

Esta partida é denominada a *IMORTAL POLONESA*.

"Os que estão a vaticinar a morte iminente do xadrez deveriam verificar com atenção esta partida! A extraordinária série de jogadas brilhantes, iniciada no 13.º lance das pretas, pode ser comparada sem desdouro com qualquer combinação realizada até hoje no tabuleiro" (Wellmuth).

1. P4D P4BR
2. P4BD C3BR
3. C3BD P3R
4. C3B P4D
5. P3R?

Fraco. É preferível 5. P3CR.

5. ... P3B
6. B3D B3D
7. O-O O-O
8. C2R CD2D
9. C5C?

Manobra errada.

9. ... B×P xq!
10. R1T

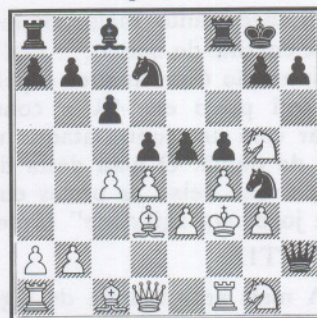
Se 10. R×B, C5C+ e recuperam a peça.

10. ... C5C!
11. P4B D1R
12. P3CR D4T
13. R2C B8C!
14. C×B D7T xq
15. R3B

Ainda não está bem claro o que as pretas têm em troca da peça sacrificada. Mas logo mais se verá.

15. . . P4R!!!

A irrupção decisiva.

Diagrama 191

Posição após 15... P4R!!!

16. PD×P CD×P xq
17. P×C C×P xq
18. R4B C3C xq
19. R3B P5B!

Ameaçando D×P mate.

20. PR×P B5C xq!!
21. R×B C4R xq!!
22. P×C P4T mate!!

Pela sua extrema riqueza de imaginação, esta partida dificilmente poderá ser igualada.

Partida n.º 75

JOHANSSON — REY ARDID

Match Espanha-Suécia (por correspondência), 1933-35

PARTIDA ESPANHOLA — DEFESA MORPHY

Esta é a *IMORTAL POR CORRESPONDÊNCIA*. Uma extraordinária partida, com ataques e contra-ataques violentos.

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B5C P3TD

Defesa Morphy, a mais empregada atualmente.

4. B4T C3B
5. O-O B2R

"Lance muito mais popular, hoje em dia, do que 5 . . . C×P. A intenção é de manter o peão central preto em 4R e continuar com um contra-ataque na ala da dama. O mau desta defesa é que deixa as pretas com um jogo sem agilidade" (Fine).

6. T1R

A mais antiga linha de jôgo, O objetivo é defender o PR.

6. . . . P4CD
7. B3C P3D
8. P3B C4TD
9. B2B P4B
10. P4D D2B
11. P3TR O-O
12. CD2D C3B
13. P5D C1D
14. P4TD P5C

O *Modern Chess Openings* (1939) prefere 14. . . T1C, ao que segue 15. P4B!, P5C; 16. C1B, C1R; 17. P4C, P3C (Keres-Vidmar, 1936).

15. C4B C2C
16. P5T

Fine recomenda: 16. P×P, P×P; 17. P3CD.

16. . . . T1C!
17. B5C B2D
18. B3D B4C
19. B×C B×B
20. CR2D B1D
21. C3C P×P
22. P×P D2R
23. C3R D2D

Um tempo perdido com a dama.

24. D2B B2B
25. C4B D1D
26. D2T P3C

Ameaçando P4BR.

27. P4C! D5T!

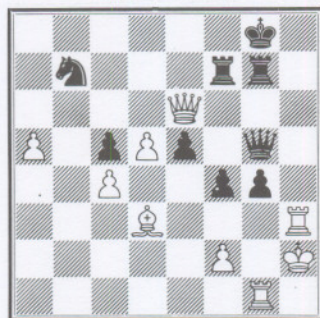
Começa uma batalha violenta.

28. T3R! P4B!
29. PR×P P×P
30. C(3)2D P5B
31. T3B! R1T!
32. R2C! P4T!
33. T1T! T3B
34. C4R T3T
35. P5C

Duelo à morte, sem quartel.

35.	...	T3C
36.	R2T	B1D!
37.	T1CR!	B×P
38.	C×PR!!	P×C
39.	P4B	B2D
40.	D2C	T2C
41.	D6C!!	B5C!
42.	C×B	D×C!

Se 42 ... T×C; 43. D7B (ameaçando mate), T2C; 44. D×T+, C1D; 45. D×P! E se 42 ... B×T; 43. D6T+, R1C; 44. D×T+, R×D: 45. C×B+ desc. e ganham.

Diagrama 192

Posição após 46 ... T(1)2B

43.	P×B	T1BR
44.	D×PT!	P×P
45.	T3T+	R1C
46.	D6R+	T(1)2B

Se 46 ... T(2)2B; 47. T×P! e ganham.

47. T×P!! Abandonam

Se 47 ... D×T; 48. D8R+, T1B; 49. T8T+, R×T; 50. D×T+, T1C; 51. D6T mate.

Se 47 ... D3B; 48. D8R+, T1B; 49. B7T+, R1T; 50. B5B+, R1C; 51. B6R+, D×B (forçado; se 51 ... D2B; 52. B×D mate); 52. D×D+, T2B; 53. T×T+, R×T; 54. D6T+, R1C; 55. D8T mate.

Se 47 ... D2R; 48. T×T+, R×T; 49. D6T+ e mate no lance seguinte.

Se 47 ... C1D; 48. D8R+, T1B; 49. B7T+, T×B (se 49 ... R1T; 50. D×T+, T1C; 51. B move +desc. e mate no lance seguinte); 50. T×D+, T2C; 51. T8T+; R×T; 52. D×T+ e mate no lance seguinte.

Partidas magistrais

comentadas por mestres

Partida n.º 76

Pillsbury — **Tarrasch**

Hastings, 1895

GAMBITO DA DAMA RECUSADO

Comentários de Ricardo Reti e Reuben Fine

Uma das mais notáveis partidas de todos os tempos.

O norte-americano Harry Nelson Pillsbury tomava parte, pela primeira vez, num torneio internacional. E conquistou, nessa ocasião, o 1.º lugar, superando os maiores mestres da época: Lasker, Steinitz, Tarrasch, Tchigorin e outros. Pillsbury tinha, então, apenas 23 anos de idade.

"Dentre os mestres do seu tempo, amparados nos ensinamentos de Steinitz e Tarrasch, Pillsbury destacava-se pela energia e apaixonado desejo de vencer. Com sua vontade e fôrça combinativa, pôde criar belezas inesquecíveis, neste jogo onde sua personalidade sobressaía no ambiente da época" (Reti).

1. P4D — P4D
2. P4BD — P3R
3. C3BD — C3BR
4. B5C

Relativamente novo, naquele tempo. O usual era B4B.

4. . . . — B2R
5. C3B — CD2D
6. T1B — O-O
7. P3R — P3CD
8. P×P — P×P
9. B3D — B2C
10. O-O — P4B
11. T1R

Uma perda de tempo.

11. . . . — P5B
12. B1C — P3TD
13. C5R!

Uma inovação, que consagra o Gambito da Dama.

13. . . . — P4C
14. P4B — T1R
15. D3B — C1B
16. C2R! — C5R
17. B×B — T×B
18. B×C! — P×B
19. D3C! — P3B
20. C4C — R1T
21. P5B!!

Mais uma vez, poderíamos não perceber a originalidade de Pillsbury. Em 1895, porém, sòmente um seleto punhado de grandes mestres compreendia os corretos princípios do jogo de posição.

21. . . . — D2D

Melhor seria um imediato avanço no flanco da dama.

22. T1B! — T1D

Nova hesitação . . .

23. T4B — D3D

. . . ainda incapaz de orientar-se . . . (Até aqui os comentários são de Fine.)

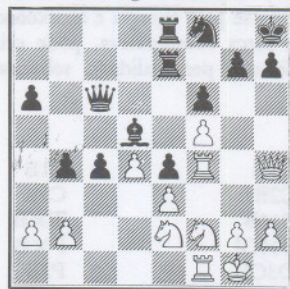
24. D4T!

Ameaçando C2B, C3C, etc.

24. ... TD1R
25. C3B?

O correto é 25. C2B; e, se B4D, 26. P4CR, P3T; 27. D3C, P5C; 28. P4TR, C2T; 29. C3T, T1BD. As brancas possuem a iniciativa; as pretas a contra-ofensiva. Após o lance do texto, as pretas levam a melhor.

25. B4D
26. C2B D3B
27. T1B P5C
28. C2R

Diagrama 193

Posição após 28. C2R

(Os comentários de Reti começam só no lance 28, pois o mestre tcheco partiu dessa posição, a fim de analisar um notável exemplo de ruptura.)

28. ... D5T

Aparentemente decisivo, pois após 29. C1B, D7B, o flanco-dama das brancas fica inteiramente tomado. Mas Pillsbury prende o seu adversário mediante:

29. C4C!

Ameaçando o sacrifício do cavalo em 6B, o que provoca o lance de apoio C2D. (R)

29. ... C2D

Não 29... D×P??; porque 30. C×P! e ganham. (F)

30. T(4)2B! R1C

Se 30. ... D×P; 31. C4B, B2B; 32. C6C+, B×C; 33. P×B, P3T; 34. C×PT!!, P×C; 35. D×PT+, R1C; 36. T5B! e ganham. (F)

Enquanto isso, Pillsbury ganha tempo para prevenir o maior perigo com:

31. C1B

pois agora fica impedido D7B. Será isto, porém, de utilidade duradoura? As pretas continuaram o seu ataque ao flanco da dama com:

31. ... P6B
32. P3CD D3B

Ameaçando destruir o flanco-dama e ganhar facilmente, com P4TD, P5T, P×P, T1T e T6T. Contra isto, que podem fazer as brancas? A defesa parece que há de ter, afinal, pouco êxito em face dos fortes peões passados das pretas. Por isso Pillsbury inicia, agora, o seu contra-ataque ao flanco do rei inimigo. (R)

33. P3TR

Pillsbury calculou com exatidão matemática o tempo que tem à sua disposição e, com toda a tranqüilidade, prepara a ação. (R)

33. ... P4TD
34. C2T

Aos que seguem a partida no tabuleiro parece-lhes muito iminente o perigo no flanco da dama: e atormenta-os êste lance, que se lhes afigura extremamente lento. (R)

34. ... P5T
35. P4C P×P
36. P×P T1T?

36. ... P3T mantém a vantagem. Por ex.: 37. D3C, C1B!; 38. P4T,

C2T, e as brancas precisam reagrupar-se para o avanço. (F)

37. P5C!

Daqui até o fim, o jogo de Pillsbury é perfeito. (F)

37. ... T6T
38. C4C B×P

Poderia parecer que as brancas estão perdidas, que a salvação chega tarde demais; mas, no último instante, sobre vêm a catástrofe que extermina as triunfantes forças pretas. (R)

39. T2CR!

Ameaçando não só P×P, mas também C×P. (R)

39. ... R1T
40. P×P P×P

Se 40... C×P; 41. C5R é decisivo.

41. C×B T×C
42. C6T! T2C

Único lance.

43. T×T! R×T

Enquanto as pretas ameaçam P7 e P8, o ataque das brancas, por sua vez, perece ter fracassado. Mas agora, precisamente no último instante, desaba a catástrofe há longo tempo preparada pelas brancas. (R)

44. D3C+!! R×C

Se 44. R1B; 45. D8C e ganham uma aça

45. R1T!!!

Ameaçando 46. T1CR. Só mediante grandes sacrifícios podem as pretas impedir o mate ameaçado. (R)

45. ... D4D
46. T1CR D×PB

O resto é mais para lamentar do que para criticar. (F)

47. D4T† D4T
48. D4B† D4C
49. T×D P×T
50. D6D† R4T

Único. Se R2C; 51. D×C†.

51. D×C P7B
52. D×P mate!

Uma esplêndida batalha. (F)

Partida n.º 77

LASKER — CAPABLANCA

São Petersburgo, 1914

PARTIDA ESPANHOLA — DEFESA MORPHY

Comentários de Capablanca, Lasker, Yates, Burn, Fine e outros.

Esta famosa partida — entre Lasker (campeão mundial) e Capablanca (futuro campeão) — é uma das grandes obras clássicas da Arte de Caissa. "Um marco na história do xadrez" (Fine).

A partida decidiu o 1.º lugar no extraordinário torneio de mestres realizado em São Petersburgo (hoje Leningrado), em 1914. Venceu o torneio o dr. Lasker, seguido por Capablanca (com meio ponto de diferença!). Em 3.º lugar: Alekhine (outro futuro campeão mundial!). Os demais, pela ordem de colocação, foram: Tarrasch, Marshall, Bernstein, Rubinstein, Nimzovitch, Blackburne, Janowski e Gunsberg.

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B5C P3TD
4. B×C

Variante da Troca na Defesa Morphy.

"Manobra favorita de Lasker, que acha que as brancas obtêm, deste modo, uma leve, porém, decisiva vantagem" (T. F. Lawrence).

"Adotado por Lasker na primeira partida do encontro com Tarrasch, também com bons resultados". (F. W. Markwick).

"O objetivo deste lance é atingir rapidamente um meio-jogo sem as damas, com a vantagem para as brancas de quatro peões contra três no flanco do rei, enquanto a superioridade de peões, das pretas, no outro flanco, é um tanto contrabalançada pela existência dos peões dobrados. Doutra parte, as pretas têm a vantagem de ficar com os dois bispos, enquanto as brancas conservam um só" (Capablanca).

"Numa das mais decisivas partidas de sua vida, Lasker escolhe esta variante, inócua mas psicologicamente muito poderosa" (Fine).

4. ... PD×P
5. P4D P×P

Yates, naquela época, apontava outra continuação com 5... B5CR. O *Modern Chess Openings* desaconselha esta alternativa, baseado numa partida jogada dez anos mais tarde que a de São Petersburgo (Lasker-Marshall, 1924): 5...B5CR?; 6. P×P, D×D†; 7. R×D, O-O-O†; 8. R1R!, B4BD; 9. P3TR, B4T; 10. B4B, P4B; 11. CD2D, C2R; 12. B5C, B×C; 13. P×B com superioridade para as brancas.

6. D×P D×D
7. C×D B3D

"As pretas são derrotadas na abertura, mas não é facil perceber onde está o erro de Capablan a sido melhor, talvez, expulsar o cavalo inimigo mediante P4BD, seguido de B3R e O-O-O" (Burn).

"A idéia das pretas é rocar no flanco-rei: convém que o rei permaneça no lado mais fraco a fim de opor-se, mais tarde, ao avanço dos peões inimigos. Teoricamente, haveria muita coisa a argumentar em favor deste conceito. Mas é difícil de provar se na prática é este o melhor sistema. Observe o estudante que se, agora, todas as peças fossem trocadas, as brancas ficariam praticamente com um peão a mais e teriam, portanto, um final ganho" (Capablanca).

Os mestres modernos, aconselham 7. ... B2D!, o que, aliás, já tinha sido jogado por Tarrasch, contra o próprio Lasker.

8. C3BD C2R

"Uma forma sólida e correta de desenvolvimento. Em nenhuma outra poderia o cavalo sair mais rapidamente nem ficar tão bem colocado. 2R é a posição natural do C preto nesta variante, de modo a não obstruir os próprios peões e, também, em algumas eventualidades, poder ir a 3C. Existe ainda a possibilidade de o cavalo ir a 5D via 3BD, depois de P4BD" (Capablanca).

9. O-O

"Começando uma guerra de nervos. Lasker sabia que Capablanca e Alekhine tinham preparado ma completa aná lise contra o obje mente melhor, mas estereotipado O" (Fine).

9. .. O-O

"Imitaçao é a mais sincera forma de lisonja. Está demais assinalar que O-O-O é mais forte e mais usual. O que essa inexatidão revela é que Capablanca não dominou a tensão psicológica. A despeito de sua soberba intuição, ele teme uma variante preprarada" (Fine).

Os críticos da época acharam fraco este lance. Capablanca, porém, não fez comentários a respeito. Os analistas modernos consideram a melhor resposta 9. ... B2D, com partida equilibrada (como jogou Rubinstein contra Schlechter, em 1918).

10. P4B

"Considerei fraco este lance, naquela época, e assim o considero ainda hoje [Capablanca redigiu estas linhas, por volta de 1920]. Enfraquece o PR, a não ser que este avance a 5R; e deixa às pretas a possibilidade de pregar o C4D mediante B4BD" (Capablanca).

10. ... T1R

"O melhor. As pretas ameaçam 11. ... B4BD; 12. B3R, C4D. Também previne contra B3R por causa de C4D ou 4B" (Capablanca).

Lawrence achava um pouco melhor 10. ... P4BR. Yates e Guest aconselhavam 10. ... B4B.

11. C3C

"As brancas estão melhor. Ameaçam P5R e comprimem, cada vez mais, a posição das pretas" (Dr. Schumer).

11. ... P3B

"Perdendo a última ocasião para trazer o BD ao campo da luta. As pretas deveriam ter jogado B3R" (Burn).

"O correto é 11. ... B3R! Exemplo: 12. P5B, B×C; 13. PT×B, B4R; 14. B4B, C1B; ou 11. ... B3R; 12. P5R, B5CD; 13. C4R, B4BR; ou 11. ... B3R; 12. B3R, B×C!; 13. PT×B, C4D! com inteira igualdade em todos os casos" (Fine).

"Preparando P3CD, seguido de P4BD e B2C, em conexão com C3C, o que deixaria as brancas em grandes dificuldades para fazer frente ao ataque combinado contra os dois peões centrais" (Capablanca).

12. P5B!!

Estes dois sinais de exclamação representam a opinião do *Modern Chess Openings*.

"As pretas não previram este avanço. Ele tem o inconveniente de deixar atrasado o PR, ao qual, agora, as pretas podem dirigir seus tiros com facilidade. Mas, em compensação, não somente encurta a linha do BD preto, como também reduz o espaço do C adversário e prolonga a linha do B branco" (Lasker).

"Foi proclamado, erradamente que este lance ganha a partida, mas nada me seria tão agradável como ter, novamente, essa mesma posição. Foram precisos vários graves erros da minha parte para chegar a uma posição perdida" (Capablanca).

"Lasker escolhe um lance que virá a ser a ruina de Alekhine no seu encontro individual. Capa nunca esperava esse surpreendente golpe estratégico, após o qual é difícil ver um caminho certo que leve as pretas à igualdade" (Fine).

12. ... P3CD

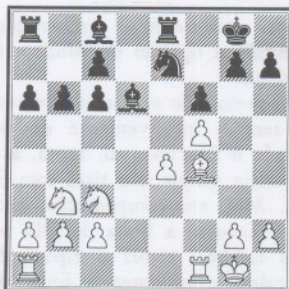
"O correto é 12. ... B2D; 13. B4B, B×B; 14. T×B, P3CD!; 15. P4CR, C1B; e a contra-ofensiva preta reduz a um mínimo a vantagem das brancas" (Fine).

13. B4B

"Tratando de desembaraçar-se da única peça ativa das pretas" (A. Guest).

13. ... B2C

"Capablanca pensou longamente antes de realizar este lance. A alternativa era B×B; 14. T×B, P4B. Neste caso as brancas não poderiam estabelecer um C em 6R, mas poderiam trocar as torres na coluna da dama e, virtualmente, estariam com um peão a mais; por exemplo: 15. TD1D, B2C; 16.

Diagrama 194

Posição após 13. B4B

T2B, TD1D; 17. T×T, T×T; 18. T2D, T×T; 19. C×T. Muitas complicações poderiam surgir agora, mas com um jogo correto as brancas conservariam uma leve vantagem" (Lasker).

"Não o melhor que eu poderia ter jogado. O correto era, naturalmente B×B. O dr. Lasker dá a seguinte variante: 13. ... B×B; 14. T×B, P4B; 15. TD1D, etc. [veja-se mais acima, o comentário de Lasker]; e ele [Lasker] afirma que as brancas estão melhor. Mas, como Nimzovitch assinalou imediatamente após a partida, 16. ... TD1D, indicado pelo dr. Lasker em sua variante, não é o melhor. Se 16. ... TD1B! as brancas teriam grandes dificuldades para empatar o jogo, já que não haveria um bom meio de impedir o lance C3B das pretas, seguido de C4R e ameaçando C5B. E se as brancas tentassem neutralizar essa manobra recuando o C para 3C — o C preto, então, poderia ir a 5D, e o P branco de 4R seria o objetivo de um ataque. Todavia, tomando em consideração a variante do dr. Lasker, qualquer vantagem que pudesse haver para as brancas desapareceria imediatamente se as pretas jogassem 19. ... C3B, com as ameaças C5C e C5D, nenhuma das quais pode ser sustada. Se as brancas respondem 20. C5D, as pretas com C5D têm, pelo menos, o empate. De fato, depois de 19 ... C3B, as pretas ameaçam tantas coisas que é difícil ver como as brancas poderiam evitar a perda de um ou mais peões" (Capablanca).

14. B×B!! P×B

"Lasker já elaborou, agora, um método completo para a vitória, que é um modelo de simplicidade: ele amarrará as peças pretas à defesa do PD (o que era impossível antes do desdobramento dos peões) e construirá seu ataque ao flanco-rei via P4 e 5CR. Também espera poder colocar um cavalo em 6R" (Fine).

15. C4D

"É um fato curioso — e no entanto verdadeiro — não ter visto eu esse lance ao jogar 13... B2C. Do contrário teria jogado o lance correto 13... B×B" (Capablanca).

15. ... TD1D?

"Por que permitir C6R, quando pode ser impedido mediante B1B? O grande Anderssen costumava dizer: "Uma vez que tenha conseguido colocar o C, firmemente, em 6R — o senhor pode ir dormir. A sua partida se jogará sozinha" (Van Vliet).

"T2T, ao contrário, poria a T em jogo. Seja como for, a ocupação da casa de comando pelo C, pode ser evitada com B1B" (Yates).

P4B, ou mesmo P4D, têm sido sugeridos como alternativas preferíveis à do texto.

"A partida, contudo, está muito longe de estar perdida, já que contra a entrada do C, as pretas podem jogar mais tarde P4B, seguido de P4D" (Capablanca).

16. C6R T2D
17. TD1D

"Neste momento eu estava a ponto de jogar P4B, que seria seguido de P4D; isto, pensava eu, me daria o empate. Mas, repentinamente, fiquei ambicioso e pensei que poderia jogar o lance do texto 17. . . C1B e, mais tarde, poderia sacrificar a qualidade pelo C de 6R, ganhando um peão e deixando mais fraco ainda o PR inimigo. Eu pretendia levar a cabo esse plano, quer antes de jogar P4CR, quer depois, de acordo com as circunstâncias. Analisemos: 17. . . . P4B; se 18. C5D, B×C; 19. P×B, P4CD; e um cuidadoso exame mostrará que as pretas nada têm a temer. O plano das pretas, neste caso, seria o de levar seu cavalo a 4R, via 1BD, 3CD e 5BD ou 2D. Outra variante: 17. . . . P4B; 18. T2B, P4D; 19. P×P, B×P; 20. C×B (o melhor, pois se T(2B)2D, B×C traz superioridade às pretas), T×C; 21. T×T, C×T; e não há razão alguma para as pretas perderem" (Capablanca).

17. . . . C1B

"Esperando pacientemente, mas 17. . . . P4D teria libertado um pouco a sua posição" (Fine).

18. T2B P4CD

"T×C equivaleria a admitir a derrota. Mas teria criado consideráveis dificuldades técnicas para as brancas. As pretas, agora, vão sendo estranguladas até a morte" (Fine).

19. TR2D

"Concentrando as forças contra o ponto fraco das pretas e prevenindo C3C, seguido de C5B" (Lawrence).

19. . . . T(2)2R
20. P4CD

"Evitando P4B (com libertação do bispo), ou P5C, seguido de P4B" (Van Vliet).

20. . . . R2B

"O sacrifício da qualidade, mediante T×C, parece que teria sido a melhor continuação para as pretas. Não teria sido fácil tarefa para as brancas forçarem a vitória" (Lawrence).

21. P3TD B1T

"Se 21. . . . C3C; 22. T×P, C5B; 23. T7D, ameaçando o sanguinário C8D xq." (Fine).

"Trocando mais uma vez o meu plano, e desta vez sem nenhuma razão plausível. Tivesse eu jogado T×C (seguido de 22. P×T†, T×P) como eu tencionava fazer quando recuara com o cavalo a 1B — e duvido muito que as brancas tivessem podido ganhar. Ao menos, teria sido extremamente difícil obter a vitória" (Capablanca).

22. R2B T2T
23. P4C P3T
24. T3D

"Característico do campeão mundial. A T é colocada na fila onde, provavelmente, terá maiores opções de entrada, enquanto suporta uma peça sem apoio" (Markwick).

24. . . . P4TD
25. P4TR P×P
26. P×P T(2)2R

"A menos que tencionasse sacrificar a qualidade — no momento: a sua única verdadeira probabilidade — as pretas deveriam reter a posse da coluna aberta da T" (Van Vliet).

"Isto, naturalmente, não tem agora objetivo algum. As pretas, com uma partida inferior, vagueiam à procura de um lance. Teria sido melhor jogar T6T para manter o domínio da coluna aberta e ameaçar, ao mesmo tempo, sair com o cavalo a 3C e 5B" (Capablanca).

Como quer que seja já se perderam tempos preciosos.

27. R3B T1C
28. R4B P3C

"Por outra parte, P5C seria prontamente esmagado" (Fine).

"Mau, novamente. Os dois últimos lances das brancas foram fracos, uma vez que o R branco nada tem a fazer aqui. Elas deveriam ter jogado a T a 3C no 27.º lance. As pretas deveriam ter jogado, agora, P4C†. Depois de terem perdido (as pretas) esta grande oportunidade, as brancas ficam inteiramente à vontade e terminam a partida do modo mais correto, enquanto a situação das pretas torna-se cada vez mais e mais desesperadora. A partida não requer mais comentários. Diga-se apenas que o meu jogo foi em todo momento de um caráter absolutamente indeciso. Quando um plano é forjado, deve ser levado avante custe o que custar. Com relação ao jogo das brancas, considero muito fracos seus lances 10 e 12; jogaram bem após isto, até o lance 27, que foi mau, assim como o lance 28. O restante do seu jogo foi bom, provavelmente perfeito" (Capablanca).

29. T3C

"Preparando TD1CR e P5C" (Lasker).

29. ... P4C†
30. R3B C3C

Oferecendo, aparentemente, o PD, que fica sem defesa. Haveria, porém, a seguinte variante (Lawrence): 31. T×P, C5B; seguido de C4R† e P×P. Quem sabe, teria sido melhor 30. ... P×P, imediatamente.

31. P×P

"A coluna TR aberta vale mais do que um peão" (Lasker).

"Não 31. T×P, C5B; 32. T4D?, C4R+, seguido de P×P com boas perspectivas" (Fine).

31. ... PT×P
32. T3T! T2D

Tendo falhado nas suas tentativas de ataque, as pretas acorrem em defesa do PD.

"O sacrifício da qualidade teria prolongado a partida" (Fine).

33. R3C!

"Ameaçando P5R" (Lasker).

É este o único lance da partida, que Capablanca aponta com um sinal de exclamação.

33. ... R1R

"Deste modo a ameaça está aparada, mas só temporariamente" (Lasker).

34. TD1TR

Ameaçando ganhar o bispo.

34. ... B2C

"Se 34. ... C5B; 35. T8T ganha uma peça. As pretas não têm mais salvação" (Fine).

35. P5R!!

"Abrindo caminho para o C, que penetra na posição preta com mortíferos efeitos" (Schumer).

"Iniciando uma fina e profunda combinação que ganha a partida". (Guest).

"Não a única, mas certamente a mais artística das seqüências para a vitória" (Fine).

35. ... PD×P

"Bons lances defensivos brilham agora pela ausência: se 35... P4D; 36. P×P, R2B; 37. C5B é mortal; enquanto que se 35... PB×P; 36. C4R, C4D; 37. T7T!, B1B; 38. T8T e ganham, primeiramente, uma peça" (Fine).

36. C4R! C4D
37. C(6)5B B1B

Se a T move horizontalmente (por exemplo: 37. . . T2BD) segue 38. C×B, T×C? e há um duplo fatal com 39. C6R†.

38. C×T	B×C
39. T7T	T1B

"Para libertar o cavalo" (Fine).

40. T1T	R1D
41. T8T†	B1B
42. C5B	Abandonam

"Não há defesa contra as três ameaças: C7C†, T7D† e C6R†. Se 42. . . C3C; 43. T8C ganha o cavalo. Se 42. . . C2R; 43. C6R†, R1R; 44. T×C† e ganham" (Yates).

Partida n.º 78

CAPABLANCA — TEICHMANN

Berlim, 1913

GAMBITO DA DAMA RECUSADO

Comentários de J. R. Capablanca

"O estudioso verificará, nesta partida, a enorme importância de jogar bem toda classe de finais. Praticamente desde a abertura, as brancas não pretendem senão o isolamento do PD das pretas. Uma vez obtido isso, elas procuram e obtêm, afortunadamente, mais uma vantagem de posição em alguma outra parte, que se traduz no ganho material de um peão. Então, mediante um jogo cuidadoso no final, as brancas vão forçando, gradualmente, a vitória. Este final tem o mérito de ter sido jogado contra um dos mais hábeis enxadristas do mundo" (Capablanca).

1. P4D	P4D
2. C3BR	C3BR
3. P4B	P3R
4. B5C	B2R
5. C3B	CD2D
6. P3R	O-O
7. T1B	P3CD
8. P×P	P×P
9. B5C	

Uma inovação minha, parece-me. Joguei-o na inspiração do momento, apenas para alterar o curso normal da partida. Geralmente o bispo vai a 3D ou 6T, depois de D4T. O lance do texto tem o caráter de um desenvolvimento normal e, como não quebra princípio algum, não pode ser mau.

9. . .	B2C
10. O-O	P3TD
11. B4T	T1B
12. D2R	P4B
13. P×P	C×P

Se P×P; 14. TR1D e as brancas tentariam ganhar um dos peões centrais das pretas. A desvantagem do lance do texto está em que deixa isolado o PD das pretas; conseqüentemente, o PD torna-se fraco e sujeito a ataques do adversário.

14. TR1D	C×B

A alternativa poderia ter sido 14. . . P4CD; 15. B2B, P5C; 16. C4TD, C(4B)5R.

15. C×C P4C
16. T×T D×T
17. C3B D5B

As pretas pretendem trocar as damas a fim de ficar com os dois bispos no final (contra bispo e cavalos); mas nesta posição tal manobra é um erro, porque o B de 2C está inativo e não pode entrar no campo da luta de modo algum, a não ser que as pretas entreguem o PD isolado que o bispo defende.

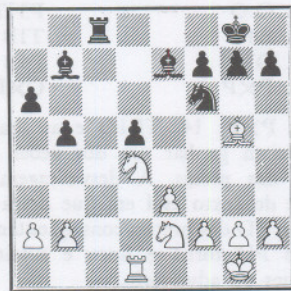
18. C4D

Naturalmente, não T4D porque seguiria 18. ... D×D; 19. C×D, T1B e não haveria um bom meio para evitar T7B.

18. ... D×D
19. C(3)×D!

Observe-se a coordenação dos lances dos cavalos. Eles são manobrados, por assim dizer, concatenadamente — de modo a manter sempre um deles, quer em 4D, quer pronto para ocupar essa casa. Agora as brancas ameaçam apoderar-se da coluna aberta e isto força o próximo lance das pretas.

19. ... T1B

Diagrama 195

Posição após 19 ... T1B

O leitor deve examinar cuidadosamente esta posição. Parece não haver perigo algum; todavia, como as brancas vão demonstrar, as pretas já poderiam ser consideradas perdidas. Se a partida não está totalmente perdida, a defesa é, pelo menos, muito difícil. Realmente, devo confessar que não vejo defesa adequada contra o lance seguinte das brancas.

20. C5B! R1B

Se 20. ... B1D; 21. C6D, T2B; 22. C×B, T×C; 23. B×C, B×B; 24. T×P, T2B; 25. T2D e as brancas ficam com um peão a mais. Se 20... B outro, então B×C, dobrando o PBR e isolando todos os peões pretos do flanco-rei.

21. C×B R×C
22. C4D P3C

Isto é forçado, praticamente, pois as brancas ameaçavam C5B†. Note-se que o C preto está pregado de tal modo que não poderá sair dessa situação, a menos que se entregue o PTR ou que a torre abandone a coluna aberta, o que seria desastroso, porque as brancas se apoderariam imediatamente dessa coluna.

23. P3B! P3T

As pretas nada podem fazer, a não ser marcar passo com a T na coluna aberta, pois apenas ela saísse as brancas tomariam conta dessa coluna. As brancas, por sua vez, ameaçam levar o R até 5R, via 2BR, 3CR, 4BR, naturalmente depois de ter preparado o caminho. Por isso, a melhor alternativa para as pretas consiste em entregar o P, como no texto, a fim de libertar seu C.

24. B×P C2D
25. P4TR C4B
26. B4B C3R

As pretas trocam os cavalos para ficarem com bispos de cor diferente,

o que lhes proporciona as melhores possibilidades de empate.

27. C×C R×C

27... P×C teria sido pior, porque as brancas poderiam colocar seu B em 5R.

28. T2D T1TR

As pretas querem forçar B3C. P3CR seria mau, por causa de P5D, o que poria em jogo o bispo preto, ainda que as brancas pudessem responder com P4R. O lance do texto é, contudo, fraco, como se verá logo mais. A melhor jogada das pretas teria sido P5C, seguido de P4T e B3T. Enquanto isso as brancas poderiam jogar P4C e 5T, obtendo um peão passado que, com uma continuação correta, deveria ganhar.

29. T2BD! T1BD
30. T×T B×T

Há agora bispos de cor diferente, mas, apesar disso, as brancas têm uma partida facilmente ganha.

31. R2B P5D

Forçado, pràticamente. Doutra forma o rei branco marcharia até 4D, entraria em 5B e tomaria os peões pretos do flanco da dama. Se as pretas tentassem evitá-lo, colocando seu rei em 3BD, então o rei branco irromperia através de 5R no flanco do rei e ganharia tão fàcilmente como na outra ala.

32. P×P R4D
33. R3R B3R
34. R3D R3B
35. P3TD B5B†
36. R3R B3R
37. B6T

É melhor não apressar P4CR, por causa de P4B. As brancas ganhariam de todos os modos, mas levaria muito mais tempo. Agora o rei branco ameaça colaborar diretamente penetrando as defesas adversárias através de 4BR depois de ter colocado o bispo em 7C, onde não só protege o PD, mas também, indiretamente, o PCD.

37. ... R4D
38. B7C Abandonam

Partida n.º 79

TORRE — LASKER

Moscou, 1925

ANTIGA DEFESA INDIANA

Comentários de E. Znosko-Borovski

"A célebre partida que o campeão mexicano ganhou do ex-campeão mundial, dr. Emanuel Lasker, oferece um grande e real interesse. Nela não se trata, apenas, de um ataque contra o rei com uma manobra no flanco da dama. É, sobretudo, a luta do tempo contra o espaço que a torna preciosa."

1. P4D C3BR
2. C3BR P3R
3. B5C

Aqui se pode jogar, também, B4B, P3R, P3CR ou CD2D. Não está provado qual é a forma preferível.

3. ... P4B

O mais enérgico. Menos forte seria P3TR (Capablanca-Nimzovitch, Nova York, 1927, e Janowski-Alekhine,

Mannheim, 1914) ou P3CD (Johner-Alekhine, Dresde, 1923; Marshall-Alekhine, Nova York, 1927), ou, enfim, B2R (Marshall-Vidmar, Londres, 1927).

4. P3R

Muito mau seria P3BD, como o demonstrou a partida Marshall-Capablanca (Nova York, 1927); pelo contrário, o gambito Wagner (4. P4R) dá algumas possibilidades às brancas, apesar dos maus resultados da partida Wagner-A. Steiner (Londres, 1927). Torre a ensaiou em Marienbad, em 1926, contra Sämisch.

4. ... P×P

Sämisch contra Janowski (Marienbad, 1925), desenvolveu aqui o CD a 3B, o que não parece bom lance, porque o cavalo se desenvolve melhor em 2D. Outra tentativa, D3C, responde-se melhor com a manobra 5. D1BD, de Teichmann.

5. P×P B2R
6. CD2D P3D
7. P3B

Em outra partida, jogada no mesmo torneio por Torre contra Grünfeld, as brancas continuaram com 7. B3D ao que se seguiu 7... P3CD; 8. O-O, B2C; 9. T1R.

7. ... CD2D
8. B3D P3CD
9. C4B B2C
10. D2R D2B
11. O-O O-O
12. TR1R TR1R
13. TD1D C1B

Aqui se perde o valor do desenvolvimento do CD a 2D (em lugar de 3B); chega-se à defesa do flanco do rei.

14. B1B C4D
15. C5C

Lance prematuro, mas característico em Torre.

O CD devia retirar-se, antes, a 3T, a fim de impedir o avanço do PCD, que destrói o flanco-dama das brancas.

15. ... P4C
16. C3TD P5C
17. P×P C×P
18. D5T B×C
19. B×B C×B
20. T×C D4T
21. P4CD

Uma bela jogada que quer obrigar a dama a abandonar a 5.ª fila e que defende a TR sem perda de tempo (D×PC; 22. C2B).

21. ... D4BR

Erro grave, que faz perder um tempo importante. Devia jogar-se imediatamente D4D e as brancas se veriam em dificuldades para achar uma feliz continuação de ataque. As ameaças de mate deveriam resignar-se a 22. D4C (se 22. T3C, P3TR), visando continuar logo com C1C e C3BD. Mas, agora, as brancas obtêm um forte ataque que, com toda a justiça, elas merecem.

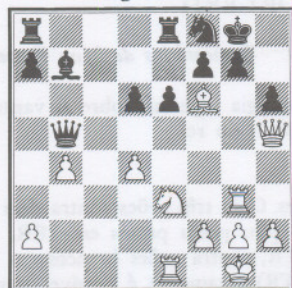
22. T3CR P3TR

Este cochilo é o único que faz perder a partida, que ainda poderia sustentar-se com C3C, por exemplo. Depois do lance do texto, as brancas forçam a vitória por meio de uma brilhante combinação.

23. C4B D4D

Ganham as brancas mais um tempo, em virtude da terrível ameaça C×PD. Se há um ensinamento a tirar desta partida, é que as pretas fracassam na luta pelas suas perdas de tempo. Opõe-se às pretas o jogo precipitado do jovem mestre mexicano. O tempo é o elemento essencial *do xadrez*, sobretudo no xadrez moderno.

24 .C3R D4C
25. B6B!!

Diagrama 196

Posição após 25. B6B!!

Brilhante jogada. Para o êxito desta combinação, baseada no xeque-descoberto, era preciso que a dama das pretas não estivesse defendida, o que explica os últimos lances das brancas.

25.	. . .	D×D
26.	T×P†	R1T
27.	T×P†desc.	R1C
28.	T7C†	R1T
29.	T×B†desc.	R1C
30.	T7C†	R1T
31.	T5C†desc	R2T
32.	T×D	R3C
33.	T3T	R×B
34.	T×P†	R4C
35.	T3T	

Com três peões a mais, as brancas venceram a partida. Uma brilhante vitória contra o antigo campeão do mundo e uma prova indiscutível do gênio combinativo do mestre mexicano.

35.	. . .	TR1C
36.	T3C†	R3B
37.	T3B†	R3C
38.	P3TD	P4TD
39.	P×P	T×P
40.	C4B	T4D
41.	T4B	C2D
42.	T×P†	R4C
43.	P3C	Abandonam.

A célebre partida que o campeão mexicano ganhou do ex-campeão mundial. dr. Emanuel Lasker, oferece um grande e real interesse. Nela não se trata, apenas, de um ataque contra o rei com uma manobra no flanco da dama. É sobretudo, a luta do tempo contra o espaço que a torna preciosa. O dr. Lasker, herói dos tempos do jogo de posição, aferra-se sobretudo ao espaço; por isso dirige uma ação vigorosa contra o flanco da dama, para enfraquecer os peões adversários dessa ala e poder ganhar terreno. Mas, simultaneamente, perde um ou dois tempos: é o suficiente para que o adversário ganhe a partida.

Egressado da escola de Capablanca, Carlos Torre vê sobretudo o valor do tempo; assim, consente em enfraquecer a sua posição contanto de não desperdiçar tempos preciosos; e também consente na troca de peças importantes para não perder tempo retirando-as. Do ponto de vista objetivo, deve lamentar-se uma celeridade levada ao extremo; mas ela faz ressaltar a sua personalidade.

Em minhas notas procurei fazer ouvir a voz da razão pura, da estratégia e teoria objetivas, que não deixam de perceber alguns erros do dr. Lasker e algumas inexatidões de Torre; aqui só quero expressar toda a minha admiração pelo jogo elevado e profundo do campeão mexicano, que o levou a derrotar seu temível adversário e adjudicar-se uma das mais belas vitórias.

"O xadrez é a luta", disse o doutor Lasker. O campeão mexicano bem o provou. E ele obteve uma vitória de alta estratégia.

Partida n.º 80

EUWE — ALEKHINE

Haia, 1927

PARTIDA ZUKERTORT-RETI

Comentários de Max Euwe

Um exemplo magistral, de estratégia superior, sobre as vantagens da maioria de peões no flanco afastado do rei.

1.	C3BR	P4D
2.	P4B	P5D
3.	P4CD	P3CR
4.	P3R	P4TD
5.	P5C	P4BD
6.	PR×P	B2C
7.	P3D	P×P

As brancas têm agora uma nítida maioria de peões no flanco da dama: peões em 2TD, 5CD e 4BD contra peões pretos em 4TD e 2CD. Dois dos peões brancos estão muito avançados.

E de relevante importância, agora, a questão de se as pretas podem impedir o avanço P5B; se não o conseguirem o avanço será fatal; caso contrário, essa maioria de peões será inofensiva.

Como compensação por esta desvantagem no flanco-dama, as pretas possuem um peão a mais no flanco-rei. Este, por enquanto, é uma espécie de flanco-rei alargado, pois inclui a coluna da dama (peões pretos em 5D, 2R, 2BR, 3CR e 2TR, contra peões brancos em 3D, 2BR, 2CR e 2TR). Em geral, uma maioria do flanco-rei é tanto mais valiosa quanto mais peões existem nesse flanco; requerem-se, pelo menos, dois peões para formar um peão passado e, como mínimo, devem permanecer dois peões em seus lugares para proteger o rei. Em conseqüência, para justificar um avanço de peões nesse flanco devem existir pelo menos quatro peões. Com três peões contra dois (por exemplo: peões pretos em 2BR, 2CR e 2TR, contra peões brancos em 2CR e 2TR) raramente é possível tomar a ofensiva, pois, se dois peões avançam, fica um só para proteger o rei, o que é insuficiente.

Por isso, no nosso caso, as pretas de modo algum estão privadas de boas possibilidades; mas o PBD branco não pode ser detido, de modo que bem cedo as pretas se verão frente a perigosas ameaças.

8.	P3C	CD2D
9.	CD2D	C4B
10.	C3C	

A batalha se concentra ao redor do ponto 5BD das brancas (c5). Se as pretas protegerem agora o seu cavalo com 10... P3CD, as brancas obteriam imediatamente o seu primeiro objetivo — um peão passado — mediante 11. C×C, P×C. Não será fácil utilizar este peão passado, pois seu avanço pode ser obstaculizado. O plano correto das brancas, em semelhante situação, seria o de procurar objetivos de ataque próximos ao peão passado, atacando o PTD, o PBD e, possivelmente, pressionando ao longo da coluna do rei aberta. As pretas seriam obrigadas a manter a vigilância do peão livre e suas peças perderiam, em conseqüência, algo de sua mobilidade. O avanço do peão passado será possível

quando todas as peças pretas se encontrarem comprometidas momentaneamente em outra tarefa.

10. ... D3C
11. C×C D×C

As vantagens das brancas aumentaram, pois seu PBD está bloqueado, não por uma peça "leve", mas por uma peça "pesada", que deverá retirar-se quando for atacada por um bispo ou um cavalo, o que permitirá o avanço do peão.

12. B2CR C3T
13. O-O O-O
14. P4TD

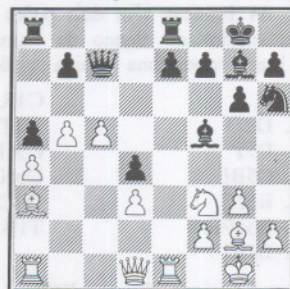
As brancas, cautelosamente, completam o seu desenvolvimento, antes de continuar as suas operações no flanco-dama. Agora ameaçam 15. B3TD seguido de 16. P5B, o qual é inevitável, pois se 14. ... P3CD, há a simples linha 15. B3TD, D2B; 16. T1B seguido de P5B com um jogo quase ganho.

14. ... T1R
15. T1R

Não há urgência em pressionar no flanco-dama, pois as pretas nada podem fazer para evitar o avanço.

15. ... B4B
16. B3TD D2B
17. P5B

As brancas estão com evidente superioridade: sua maioria de peões no flanco-dama está muito avançada, enquanto as pretas nada têm podido fazer com a sua maioria no flanco do rei. O PCD e o PBD brancos, que estão em vias de produzir um peão passado, ocupam a posição horizontal ideal, um ao lado do outro, de modo que as brancas podem avançar qualquer um dos peões quando assim o desejarem. Todavia se estivessem em outra posição, em 5C e 4B, eles poderiam ser bloqueados por peças adversárias.

Diagrama 197

Posição após 17. P5B

As brancas possuem uma vantagem suficiente para vencer: a maioria de peões — no flanco da dama — muito avançados.

17. ... TD1D
18. C5C B3B
19. C4R B2C

As pretas já não têm lances bons.

20. D2D

Desenvolvendo com uma ameaça: 21. P6C seguido de D×P.

20. C5C

A defesa passiva 20. ... T1T é inútil. As pretas abandonam o PTD esperando obter algum contra-jogo no flanco-rei.

21. P6C D1B
22. P6B!

Mais forte do que fazer, já, 22. D×P, o que permitiria às pretas impedirem durante algum tempo a formação de um peão passado.

22. ... P×P

Naturalmente, as pretas devem capturar com o peão. Se 22. ... D×P, então 23. C6D, D×PC; 24. C×T, T×C; 25. T×P e ganham sem dificuldade, por causa da vantagem material.

23. D×P

Agora percebe-se o sentido de 22. P6B. As brancas têm dois peões passados, unidos no flanco da dama, o que lhes proporciona rápida vitória.

23. ... C4R
24. D2D D3T
25. P5T C×P
26. C5B! C×C
27. B×C D4C
28. B×PR T1BD
29. B1B!

Para provocar 29. ... P6D, o que permitiria 30. TD1C seguido de 31. P7C.

29. ... D6C
30. T3T D4D
31. P7C T1C
32. P6T

E as brancas ganharam, porque a ameaça P7T decide o jogo. Vimos, pois, como a maioria no flanco da dama conduziu ao triunfo. (Aqui concluem os comentários de Euwe. A partida continuou dez lances mais com uma teimosa e inútil resistência de Alekhine)

32. ... BD1B
33. P×B(D) TD×D
34. B2C D2D
35. B5B T×T†
36. D×T P4T
37. P7T T1T
38. D4R P6D
39. T×P D2C
40. D×PB D8C†
41. B1B T×P
42. B×T Abandonam

Partida n.º 81

BOTVINNIK — FLOHR

Moscou, 1934

PARTIDA CARO-KANN

Comentários de M. Botvinni

Esta foi a primeira partida do célebre encontro entre Flohr e Botvinnik. O *match* realizou-se em Moscou e em Leningrado nos meses de novembro e dezembro de 1934.

Mediam forças, pela primeira vez, dois jovens mestres, fadados aos mais altos destinos na história enxadrística mundial. (No ano seguinte, no torneio de Moscou, ambos empatariam o 1.º lugar, superando Lasker, Capablanca e outros grandes mestres). E se tratava, ainda da "primeira oportunidade que se apresentava ao mundo para saber quanto tinha progredido o xadrez da Rússia Soviética." O encontro terminou empatado — após 12 partidas — com 2 vitórias de Flohr, 2 de Botvinnik e 8 empates.

Salo Flohr era, naquele tempo, cidadão tcheco naturalizado (hoje é cidadão soviético). Comentando o encontro, disse naquela ocasião Botvinnik: "Não é difícil compreender que este resultado, inteiramente inesperado, foi uma grande surpresa, não só para mim, como para todos os enxadristas da Rússia." E mais adiante: "Em síntese o encontro provou que alcançamos, no xadrez, o grau de eficiência do mundo ocidental. Mas, indica-nos também que, para supe

rar os grandes mestres europeus do ocidente, é preciso estudarmos seriamente e, em todo o caso, não nos conformarmos com o resultado que obtive neste primeiro contato com o representante da arte enxadrística burguesa".

1. P4R P3BD
2. P4D

Outro plano muito promissor, recomendado por L. Steiner, consiste em 2. P4BD. Adotei este sistema na 11.ª partida do encontro.

2. ... P4D
3. P×P

Faz dois anos a defesa Caro-Kann considerava-se uma linha de jogo que levava ao equilíbrio. As brancas continuavam, habitualmente, com 3.CD3B, P×P; 4. C×P, após o que a tensão dos peões centrais se anulava e a partida prosseguia pacificamente na trilha do empate. A defesa Caro-Kann deve a sua reputação especialmente a Capablanca, quem levou a tática preta do empate, na variante indicada, à perfeição. Quanto à variante 3. P×P, P×P; 4. B3D, C3BR, 5. P3BD, B5C dá uma leve superioridade às pretas. É interessante observar que este ataque, assim como o análogo do gambito da dama, tem sido conduzido por Flohr, não poucas vezes, com êxito. Contudo, a situação alterou-se nos últimos anos. O enxadrista moscovita Panov propôs um novo sistema de ataque, o qual recebeu o seu nome. A variante Panov tornou-se uma arma muito temível nas mãos do atual campeão mundial Alekhine e tão só vários meses antes de iniciar-se este encontro, começou-se a achar antídotos efetivos para as pretas. Nesta partida as brancas tratam, novamente, de reforçar o ataque Panov.

3. ... P×P
4. P4BD

Começa a variante Panov.

4. ... C3BR
5. C3BD C3B
6. B5C

Panov continua aqui com 6. C3B. Assim jogou Alekhine, mas, ulteriormente, viu-se que após 6. ... B5C as brancas não podem obter vantagem positiva. O lance do texto, que contém a real ameaça 7. B×C, PR×B; 8. P×P, parece muito mais enérgico.

6. ... P×P

Esta continuação não é imprescindível para as pretas. De fato, é duvidoso aqui 6. ... B3R; 7. B×C e 8. P5B, mas é digna de atenção a jogada 6. ... P3R, proposta por Flohr. No caso de 7. C3B, as pretas convertem o jogo num gambito da dama aceito, mediante 7. ... P×P; no caso de 7. P5B, P3TR e obtém, também, contra-jogo.

7. P5D C4R

Os três lances seguintes são forçados para ambas as partes.

8. D4D C6D†
9. B×C P×B
10. B×C

Pode ser mal sucedido o enxadrista que confiar demasiado nas variantes elaboradas por ele mesmo, antecipadamente, em análises caseiras. Assim aconteceu no caso presente. Nas habituais circunstâncias de um torneio, não teria considerado esta troca sem alguma causa justificada. O 10.º lance das brancas é fruto de um estudo caseiro não suficientemente profundo. O fato é que a outra variante que eu analisei, 10. C3B, P3R; 11. O-O-O?,

B2R; 12. T×P, P×P!, é até vantajosa para as pretas e por isso escolhi a jogada 10. B×C. Acreditava que as pretas não pudessem evitar a troca de um dos bispos, após o qual deveria evidenciar-se a fôrça do peão-dama. Mas, como se verificará pelo decorrer da partida, a pretas conseguem conservar ambos os bispos e bloquear com solidez o peão de 5D.

10. ... PR×B

Inteiramente correto. As pretas dispõem seus bispos na coluna da dama, após o qual o peão de 5D perde toda a sua força; além disso as pretas conseguem preservar ambos os bispos da agressão dos cavalos inimigos. Consideravelmente mais fraco teria sido 10. PC×B; 11. D×PD.

11. D×PD B3D
12. CR2R O-O
13. O-O T1R!

Muito bem jogado. A T está muito bem colocada e, além disso, 14. C4R se apara facilmente mediante 14. BD4B. O lance 14. C5C não tem já nenhum sentido, pois que depois de 14. ... B1C e 15. ... P3TD, o cavalo deve retroceder. O plano exato, para as brancas, seria a transferência C-4D-3BR com a conseqüente troca das torres sôbre a coluna do rei. Infelizmente, as brancas não procedem imediatamente à execução deste plano, na obsessão de trocar um dos bispos pretos. Depois do lance do texto a posição das brancas é ainda preferível.

14. TD1D B5CR

Formidável na aparência; mas, na realidade, não incomoda as brancas. Por outra parte, as pretas não comprometem a sua posição. Durante os próximos lances, as pretas, desenvolvendo-se com prudência, limitam a esfera de ação dos cavalos adversários.

15. T2D P3TD
16. C3C TD1B
17. P3TR B2D
18. TR1D

As brancas ainda perdem tempo. Mais simples era 18. T2R, oferecendo a troca.

18. ... P3CR!

Muito forte. Agora, depois de P4B, o bispo de 3D ocupará uma posição inacessível. As brancas não podem aproveitar, de forma alguma, o ponto 6BR (c3), já que a 19. C(3B)4R se guiria 19. ... B5B (naturalmente, não 19. ... B5CD; 20. D4D e as brancas ganham); 20. T2B, T×T; 21. D×T, P4B, 22. C5B, D1B! e todas as complicações terminam com vantagem para as pretas. Por isso as brancas devem conformar-se com a idéia de que a sua partida está pior e jogar sistematicamente pela simplificação. Já que os bispos são particularmente fortes na luta contra as torres, é preciso antes de mais nada, trocar as torres.

19. T2R T×T
20. C(3C)×T P4B

Certamente não seria correto 20. ... B4BR, por causa de 21. D2D e as brancas fariam recuar facilmente o BD inimigo

21. C4D D2R
22. D2D T1R
23. C3B D3B
24. T1R

Finalmente, conseguiram as brancas oferecer a troca de mais uma torre Mas, agora, isso vem ligado a um certo risco.

24. T×T†
25. C×T P4CD

Aqui pareceria muito forte um ataque de peões contra o flanco-rei. Mas, depois de 25 P4CR· 26. C3D!,

P3T; 27. D3R, P3C; 28. R1B, B2B; 29. P4B!, não se vêem reais perspectivas de ataque para as pretas. Em conseqüência, as pretas começam a efetuar, com o lance do texto, outro plano, que consiste no traslado do BD a 2C em conexão com P5CD, a fim de conquistarem o peão de 5D.

26. P3T R2C

As pretas desistem do ataque imediato contra o flanco-dama. Depois de 26. ... P4TD; 27. C3B, P5C; 28. P×P, P×P (se 28. ... B×P; 29. C4D); 29. C1D, as pretas não podem consolidar a sua posição.

27. C3B B1BD
28. R1B

Arriscado. P4CD seria mais simples.

28. ... B2C
29. P4CD R1B

As pretas estão um pouco melhor, mas o empate é mais ou menos visível. Contra 29. ... P4TD seguiria, por exemplo, 30. C×P, B3T; 31. C4D, etc. Por isso as pretas apelam ao último recurso: esperar uma ocasião propícia.

30. R2R

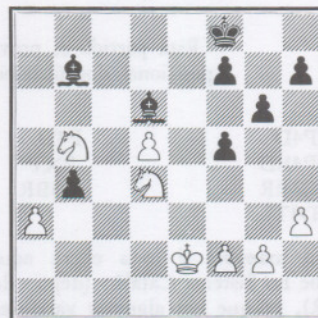
O rei nada tem a fazer aqui. Agora as pretas conseguem irromper no flanco da dama, mas isto deveria conduzir, apenas, a um empate.

30. ... P4TD
31. D4D

Também era possível 31. C×P, B3T; 32. C4D, D4R†; 33. R1D, D×P; 34. C×B.

31. ... D×D
32. C×D P×P
33. C(3)×P?

Um erro grosseiro por causa da pressão do tempo. O correto era 33. P×P, B×PC; 34. C(4)×PC, B3T; 35. R3B, R2R; 36. P4T com o empate assegurado para as brancas.

Diagrama 198

Posição após 33. C(3)×P

33. ... P×P!

Uma combinação simplicíssima, porém muito bonita.

34. C×B P7T
35. C2B B3T†
36. R3R R2R
37. C×P(2B) R×C

Nesta posição a partida foi suspensa. Se as brancas tratarem de salvar os peões do flanco do rei, é fácil verificar que perdem o peão de 5D. Ao reencetar o jogo, as brancas prolongaram ainda, por três lances, a inútil resistência.

38. R4D B8B
39. P4T B×P
40. R5B P5B
Abandonam.

As pretas ganham, simplesmente, sacrificando o B pelo PD, após o que promovem um dos peões do flanco do rei.

Partida n.º 82

ALEKHINE — FINE

Kemeri, 1937

GAMBITO DA DAMA ACEITO

Comentários de A. Alekhine

'Esta partida é, provavelmente, o meu mais esmerado trabalho posicional dos últimos cinco anos" (A. Alekhine).

1.	P4D	P4D
2.	P4BD	P×P
3.	C3BR	C3BR
4.	D4T†	

Esta manobra é mais eficaz aqui do que no Sistema Catalão (depois de P3CR), porque em algumas variantes as brancas desejam desenvolver o seu bispo na diagonal 1BR-6TD. Mas também, depois da continuação mais empregada, 4. P3R, as perspectivas das brancas são consideradas na atualidade mais promissoras; isto não é devido a uma variante especial, mas ao método moderno de tratar o Gambito da Dama Aceito: o avanço dos peões centrais na primeira oportunidade, mesmo à custa de grandes sacrifícios.

4.	. . .	D2D

Como a dama branca não será demasiado perigosa em 4BD, não há motivo para realizar semelhante esforço, com o intuito de forçar a troca. Pelo contrário, 4. . . . P3B; 5. D×P(4B), B4BR, etc., teria sido uma sólida li nha de jogo.

5.	D×PB	D3B
6.	C3T	

Há escassa diferença entre este lance e 6. C2D, porque as pretas, para justificarem a sua manobra anterior, não têm nada melhor do que trocar as damas, em ambos os casos.

6.	. . .	D×D
7.	C×D	P3R
8.	P3TD	

Era muito importante impedir 8 B5C†.

8.	. . .	P4B?

Esta é uma jogada dogmática, após a qual as brancas obtêm posição muito superior. Na sua ânsia de contra-atacar no centro, as pretas esquecem a importância da sua casa 3D. Um plano audaz, mas não antiposicional, seria 8. . . . P4TD (impedindo P4CD), e se 9. B4BR, então 9. . . . P4CD seguido de . . . B3D. Neste caso, não seria tão fácil para as brancas obter vantagem do par de bispos.

9.	B4B	C3B

9. . . . CD2D; 10. C6D†, B×C; 11. B×B, C5R; 12. B7B, P3CD, seguido de 13 . . . B2C, teria sido continuação preferível. Mas a fraqueza das casas pretas sempre subsistiria.

10.	P×P	B×P
11.	P4CD	B2R
12.	P5C	C1CD
13.	C6D†	B×C
14.	B×B	C5R
15.	B7B!	

As brancas devem ter muito cuidado em evitar a troca deste bispo, porque representa sua única probabilidade prática de ganharem a partida. Mas 15. B4C, P4TD!; 16. P×P a. p

C×PT, etc., ou 15. B4BR, P3BR!, seguido de . . . P4R, etc., não são continuações aconselháveis porque ambos os bandos ficariam com perspectivas semelhantes.

15. . . . C2D
16. C4D!

Outra importante jogada cuja idéia é construir a cadeia de peões: 4R, 3BR, 2CR. Não era fácil descobri-la porque as duas alternativas, 16. P3R e 16. P3CR, ofereciam também interessantes possibilidades.

16. . . . C3C
17. P3BR C4D
18. B5T C(5)3B

Outra variante importante era: 18. . . . C3D; 19. P4R (não 19. C2B, C5B, etc.), C6R; 20. B4C!, P4R; 21. B×C, P×C; 22. B3D!, C×PC†; 23. R2B, C6R; 24. B5R, etc. E as brancas estão melhor.

19. C2B!

Vemos aqui o verdadeiro motivo da manobra iniciada com 16. C4D: o cavalo preto não poderá introduzir-se em 6R e, daqui por diante, ficará reduzido ao desempenho de um papel inteiramente passivo. A perseguição do bispo pelos dois cavalos falhou completamente.

19. B2D
20. P4R T1BD

Este lance intermediário é também inócuo, pois o rei branco, uma vez situado em 2D, não poderá ser inquietado pelas forças pretas já um tanto impotentes.

21. R2D! C3C
22. C3R O-O

Todos os lances das pretas, após 18. C3B, são forçados.

23. P4TD!

Muito mais forte que o lance convencional 23. B3D, que teria permitido a manobra libertadora . . . C5TD-4BD, etc.

23. . . . TR1D
24. B3D P4R

Depois deste enfraquecimento das casas 4D e 4BR, é muito difícil salvar a partida. A única leve probabilidade consistia em 24. . . . B1R, seguido eventualmente de CR2D. Nesse caso, a tática das brancas não teria variado: troca de um par de torres, remoção do bispo de 5T e desalojamento do cavalo preto de 3CD.

25. TR1BD B3R
26. T×T T×T
27. B4C

Impedindo a aproximação do rei prêto ao centro e ameaçando eventualmente B6D.

27. . . . C1R
28. P5T C2D
29. C5D!

Isto devia ser muito bem calculado, pois o peão passado que resultará da tróca ficará um tanto exposto. As pretas se vêm obrigadas a tomar o cavalo por causa da formidável ameaça 30. C7R†.

29. B×C
30. P×B C4B

A "combinaçãozinha" assim iniciada recebe a refutação definitiva no 32.º lance das brancas. Mas, que outra coisa restava às pretas? A continuação recomendada pelo livro do Torneio, 30. . . . P3CR, seria afinal inútil: 31. P6D, P4B; 32. B1C!, R2C; 33. B2T, R3B (se 33. . . . C(1R)3B; 34. T1R); 34. B5D, etc.

31. B5B! T1D

Se 31. . . . C6C†, seguiria 32. R3D, C8B†; 33. R3R, T5B; 34. P6D e ganham.

Diagrama 199

Posição após 31... T1D

32. R3B!

Este bonito lance elimina as ameaças 32. ... C6C† e 32. ... T×P†, esta última graças à resposta 33. R4B! que ganha uma peça. A esmagadora vantagem em espaço, das brancas — decide a batalha em mais alguns lances.

32. ... P3CD

Se 32... C2D; 33. B7R e ganham.

33. P×P P×P
34. B×C

O bispo cumpriu sobejamente a sua missão, nesta partida; e, agora, pode afastar-se da luta, porque o PCD das brancas só poderá ser detido à custa de uma perda muito grande.

34. ... P×B
35. P6C C3D
36. B7D! T×B

Teria sido melhor abandonar porque, agora,

37. T8T†

E mate em dois.

Partida n.º 83

FINE KERES

Amsterdam, 1938

PARTIDA ESPANHOLA-DEFESA MORPHY

Comentários de Arnoldo Ellerman

"Vamos assistir ao que realmente é um final artístico durante uma partida real. Keres me proporcionou uma das emoções mais profundas que tive em meus muitos anos de enxadrista. Bem me lembro de quando vi pela primeira vez este belíssimo final: fiquei maravilhado com as suas sutilezas e filigranas quase impossíveis de prever em tantos lances" (Ellerman).

1. P4R P4R
2. C3BR C3BD
3. B5C P3TD
4. B4T C3B
5. O O B2R
6. D2R

Isto constitui o ataque Worrall, que, segundo algumas autoridades, é superior a 6. T1R. pois impede a defesa pelo sistema Tchigorin com C4TD, P4BD, D2B, etc.

6. ... P4CD
7. B3C P3D

A alternativa é 7... O-O e, depois de 8. P3B, as pretas podem optar por uma espécie de gambito Marshall; 8. ... P4D e se 9. P×P, C×P; 10. C×P, C5B!; 11. D4R, C×C!; 12. P4D! (não D×T, por causa de C7R+ seguido de D6D, ou se D×C, C6D, com vantagem posicional), 12... B2C!; 13. D×C(5B), C6D; 14. D3R, C×B

com evidente ataque pelo peão a menos. Mas, a 8... P4D, as brancas respondem tranqüilamente com 9. P3D (como jogou uma vez Kashdan, e outra vez Alekhine, contra Young, no campeonato da Europa, em 1942); e as brancas ficam melhor, pois as pretas têm a preocupação de continuar a defender o PR.

8. P4TD

Considerado o mais forte, mas Keres demonstra nesta partida que, sempre, toda análise está sujeita a modificações.

8. ... B5C

Monticelli contra Alekhine, em San Remo, jogou 8. ... T1CD; 9. P×P, P×P; 10. P3B, B5C; 11. T1D, O-O; 12. P4D, etc. Também empregou esse lance Euwe, contra Alekhine, em sua primeira partida do *match* de 1926. A jogada do texto é mais dinâmica.

9. P3B O-O
10. P×P

Lasker contra Rabinovitch, em Moscou, jogou 10. P3TR, B2D; 11. P3D, C4TD; 12. B2B, P4B; 13. P×P, P×P; 14. B3R, D2B; 15. CD2D, P4D!; 16. B5C, P5D com certa vantagem.

10. ... P×P
11. T×T D×T
12. D×P

Keres nos ensina que esta captura é desvantajosa para as brancas, mediante a seguinte inovação:

12. ... C2T!

Naturalmente, não C×P? por causa de B5D.

13. D2R

Se 13. D6T, D×P; 14. D×C, B×C; 15. P×B, D×C; 16. D×P, D3C†; 17. R1T, D6D! O jogo de peças menores que se apresentará agora, é ligeiramente favorável a Keres.

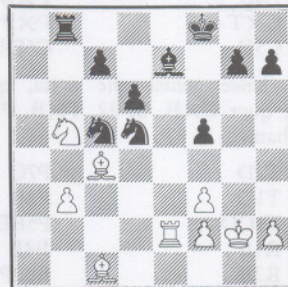
13. D×P
14. D×D C×D
15. P4D

Neste caso parece que os peões dobrados são uma desvantagem. As brancas deveriam ter jogado B1D ou P3D. Fine fica com os dois bispos, mas isso nem sempre é suficiente! . . .

15. ... B×C
16. P×B C4CR
17. R2C T1C
18. B4BD P×P
19. P×P C3R

Estudemos a situação. Que observamos? Há melhor atividade das peças pretas e os peões brancos são fracos, fato este que se acentua durante o final. Se, agora, as brancas jogassem T1R, seguiria 20... B3B!

20. P5D C4B
21. C3B C1B
22. T1R R1B
23. T2R P4B
24. C5C C3C
25. P3C C×PD!

Diagrama 200

Posição após 25... C×PD!

Vamos assistir ao que realmente é um final artístico durante uma partida real. Keres me proporcionou uma das emoções mais profundas que tive em

meus muitos anos de enxadrista. Bem me lembro de quando vi pela primeira vez este belíssimo final: fiquei maravilhado com as suas sutilezas e filigranas quase impossíveis de prever em tantos lances. A jogada do texto é o começo de alguma coisa de muito profundo e belo . . .

26. C4D

Deixa atacado o C4D e, ao mesmo tempo, ameaça o P4B, mas . . .

26. . . . C5C!
27. B2D

Um novo perigo para as pretas: B×C seguido de C6B. 27. C×P teria sido respondido com 27. . . . P4D!!; 28. C×B, P×B; 29. P×P, T1R; se 29. C5B, P×P, etc. Keres responde ao fino golpe com:

27. . . . P4D!
28. B×C

Pareceria que as pretas se atiraram aos perigos de uma aventura . . . As brancas pensam ganhar uma peça, mas surge o inesperado.

28. . . . T×B!
29. C6B P×B
30. C×T P×P
31. C5D C6D!!

Um lance genial que evita, quer T×B, quer C×B. Se 32. T×B, P7C! e ganham.

32. T2D P7C
33. T1D P4B
34. T1CD P5BD
35. R1B B4B
36. R2R B×P
37. C3R P6B!
38. C2B

Não 38. R×C, pois seguiria B×C; 39. R×P (não R×B, por causa de P7B), B8B e as brancas estão perdidas.

38. . . . C8R!
39. C3T B4B
40. R×C B×C
41. R1D B3D
42. R2B

Não P3T, em virtude de B5B seguido de B8B.

42. . . . B×P
43. T1TR B4R
44. T×P R2B
45. T1T P4C
46. T1R R3B
47. T1CR R3C

O final está ganho, mas não é tão fácil como parece à primeira vista. O procedimento de Keres é ainda um vivo corolário das magníficas manobras anteriores.

48. T1R B3B
49. T1CR P5C!

O lance decisivo.

50. P×P P5B
51. P5C B5D

Naturalmente, não era cabível 51 . . . B×P?, pois seguiria R×P e empate.

52 T1D B6R
53. R×P B8B
54. T6D† R×P
55. T6C P6B
56. R3D R5B
57. T8C R6C

Abandonam.

A seqüência final não é ainda de todo fácil, mas o caminho da vitória deve ser 58. T8C†, R7B; 59. T8C, R8R; 60. T8R†, R8D. Ou, se 60. R2B, P7B; 61. T8R†, R8B; 62. T7R, R7C; 63. T7C†, R6B e, finalmente, B5B a outro xeque de torre.

Um dos mais belos finais de xadrez.

Partida n.º 84

BOTVINNIK — ALEKHINE

Amsterdam, 1938 (AVRO)

GAMBITO DA DAMA — DEFESA TARRASCH (por transposição)

Comentários de Eliskases, Iliesco e Ellerman

"Botvinnik conduziu os pontos técnicos da partida com habilidade digna de Capablanca na sua melhor forma." H. Golombek, *apud* Eliskases.

1. C3BR	P4D
2. P4D	C3BR
3. P4B	P3R
4. C3B	P4B

A defesa semi-Tarrasch do Gambito da Dama. Estriba na mesma idéia que a defesa Tarrasch, mas sem isolar um peão. Essa linha satisfatória só pode ser adotada se as brancas desenvolverem primeiros os dois cavalos. (Elisk.)

As pretas se encontram em melhores condições para efetuar o roque; e esta certeza permite a agressividade do texto. O efeito deste contra-ataque é considerado de duvidoso valor. (I.)

A defesa Tarrasch no 4.º lance é muito "jogável" e mereceu a atenção dos grandes mestres. (Eller.)

5. PB×P	C×P

Se 5. ... PR×P; 6. P3CR, etc. (I.)

Exato e não 5. ... PR×CR, porque a 6. B5C, B3R; 7. P4R, etc.

6. P3R

O lance mais usual 6. P4R permite às pretas simplificar com 6. ... C×C; 7. P×C, P×P; 8. P×P, B5C†; 9. B2D, B×B†; 10. D×B, O-O. (Elisk.)

O centro e sempre o centro. É preciso apoiar a vantagem central obtida e substituí-la se se produz a troca. (I.)

O usual é 6. P4R, C×C, etc. O lance do texto está mais de acordo com o estilo peculiar de Botvinnik, que prefere caminhos menos trilhados, onde ainda cabem melhoramentos. (Eller.)

6. ...	C3BD
7. B4B	P×P
8. P×P	

As brancas isolaram seu peão central, mas isto é compensado pelas linhas abertas e pela melhor ação das suas peças. (Eller.)

8. ...	B2R
9. O-O	O-O
10. T1R	P3CD?

Erro posicional. O lance encerra várias pequenas desvantagens: 1.º, perde um tempo; 2.º enfraquece a casa 3BD (c6); 3.º permite liqüidação, da qual resulta para as pretas um peão isolado na situação desagradável de desenvolvimento inferior. H. Golombek recomenda 10. ... C×C; 11. P×C, P3CD, continuação que não só elimina a segunda desvantagem, por ficar fechada a coluna BD, mas também a terceira. Euwe propõe 10. .. C3C; 11. B3C, B3B. Neste caso, as brancas prosseguiriam com 12. T4R ou B3R, mantendo a força dinâmica da posição. (Elisk.)

11. C×C!	P×C
12. B5CD!	B2D

Quando ambas as partes têm um peão isolado em 4D, os fatores mais importantes são: desenvolvimento e ca-

sas fracas ou fortes. A esse respeito as brancas estão melhor. Conservam a vantagem da saída e dispõem de um alvo de ataque — a casa 3BD das pretas. (Elisk.)

Parece melhor 12. ... B2C. E se 12. D4T, C4T, seguido de 13. .. P3TD; etc. (I.)

13. D4T! C1C

Retirada mais ou menos forçada. Com 13. ... D2B; 14. T×B!, C×T; 15. B×B, as pretas perderiam duas peças menores pela torre. (Elisk.) Triste necessidade. Se 13. ... T1B; 14. B×C, B×B; 15. D×P e não seria possível 15. T1T em virtude de 16. D×B.

14. B4BR B×B
15. D×B P3TD
16. D4T B3D
17. B×B D×B
18. TD1B

E pressão, sempre, sobre a casa c6. Elegante demonstração de uma técnica inteligente. (I.)

18. ... T2T

Se 18. ... C2D; 19. T6B. (Eller.)

19. D2B T2R
20. T×T D×T
21. D7B

Em conseqüência da vantagem de tempos conseguida com os últimos lances, as brancas dominam a coluna BD aberta. Depois da troca das damas isto constitui vantagem considerável. A outra coluna aberta, a do rei, não oferece às pretas suficiente contra-jogo, porque o rei branco defende os pontos de invasão. (Elisk.)

E assim Botvinnik completa o seu plano: força a troca, porque se 21. .. T1R?; 22. D×D e se 21. ... D3B; 22. C5R, etc. (Eller.)

21. ... D×D
22. T×D

Qual é a vantagem das brancas? Duas peças desenvolvidas contra nenhuma e ocupação da 7.ª fila. As pretas têm o C imobilizado, e seus peões do flanco da dama estão expostos ao ataque pela retaguarda.

22. ... P3B
23. R1B!

Se 23. T7C, T1B!; 24. R1B, P4CD; 25. T6C, R2B; 26. T6D, R2R; 27. T×PD, T8B†; 28. C1R, C2D e as pretas obtêm bom jogo. (I.)

23. ... T2B
24. T8B† T1B
25. T3B P4CR

Para impedir o bloqueio dos peões na ala do rei, o qual se iniciaria com 26. P4TR.

26. C1R P4TR?

Diagrama 201

Posição após 26.. P4TR?

Pode dizer-se que este erro custa a partida. Era preciso 26 ... P3TR para defender o PCR. (Eller.)

27. P4TR!

Um lance magistral. Mais cedo ou mais tarde, Alekhine deverá mover seu PCR, permitindo o acesso do C à casa forte 4BR. (I.)

27. ...	C2D
28. T7B	T2B
29. C3B	P5C

Forçado. Se 29. ... T2C; 30. P×P, P×P; 31. C×P. E as brancas ganham um peão.

30. C1R	P4B
31. C3D	P5B
32. P3B	

Fixa o peão fraco 5BR. Essa continuação posicional é mais forte do que o ganho imediato dum peão com 33. C4C. (Elisk.)

Depois de 32. C×P, T×C; 33. T×C, T×P, o final estaria empatado. (Eller.)

32. ...	P×P
33. P×P	P4T
34. P4T!	

Imobiliza também os peões da ala da dama. (Elisk.)

34.	R1B

As pretas somente podem mover o rei, sem correr o risco de perder alguma coisa. (I.)

35. T6B	R2R
36. R2B	T4B
37. P3C	

As brancas podem fazer o que quiserem; as duas peças contrárias devem ficar em atitude passiva, a vigiar peões. (Eller.)

37. ...	R1D
38. R2R	C1C

Armando uma cilada, Se 39. T×P, R2B e 40. C3B, seguido de 41. C×P.

39. T6C!

O plano das brancas é inutilizar o cavalo inimigo. (Elisk.)

39. ...	R2B
40. C5R	C3T
41. T7C†	R1B

Aqui foi suspensa a partida. Alekhine disse que se o lance secreto de Botvinnik tivesse sido 42. T5C!, teria abandonado imediatamente.

42. C6B!	T3B

Para evitar o duplo.

43. C7R†	R1C
44. C×P	

Começam a cair, como maçãs ma duras

44.	T3D
45. T5C!	C5C
46. C×C	P×C
47. T×P	T3BD

Se 47. ... T×P, ganha 48. T5R, seguido de T4R. (Elisk.)

48. T5CD	R2B
49. T×P(5C)	T3T
50. T5C	T×P
51. R3D	Abandonam.

As brancas ameaçam ganhar um terceiro peão, mediante 52. R4R e 53. T5BR. Uma excelente partida.

Partida n.º 85

RESHEVSKY — VASCONCELLOS

Boston, 1944

PARTIDA FRANCESA

Comentários de S. Reshevsky e R. Fine

"Reshevsky também pode produzir partidas com brilhantismos *a la Morphy*. Eis uma das mais vivas e elegantes" (Fine).

1. P4R

Sammy raramente abre com o Peão do Rei, mas a esta altura ele já tinha garantido o 1.º lugar do torneio (campeonato dos EE.UU.) e nada tinha a perder. (Fine).

Esta partida era a última e me dispus a desfrutar o prazer do jogo. (Resh).

1. ... P3R

Mais uma vez, meu adversário não teve a curiosidade de saber como res ponderia a 1. ... P4R. (Resh).

2. P4D P4D
3. P5R

Naturalmente, Reshevsky já devia ter preparado uma variante. (Fine)

Adotei este lance favorito de Nim zovitch, porque o PR avançado per turba o desenvolvimento das pretas. (Resh).

3. ... P4BD
4. P×P C2D
5. C3BR B×P
6. B3D C2R
7. O-O C3BD
8. B4BR D2B

Continuação mais segura teria sido 8. ... B2R (Resh).

Mais perda de tempo. 8. ... B3C e 2B teria sido preferível. (Fine).

9. C3B!

Defendendo engenhosamente o PR. Se 9. ... C×P?; 10. C×C; C×C; 11 D5T!, B3D; 12. C5C, e ganham uma peça. (Fine).

9. ... P3TD
10. T1R D3C?

Uma séria perda de tempo. Melhor seria 10. ... C3C, seguido de B2D e O-O-O. (Resh).

11. B3C D×P?

Segue agora um clássico exemplo dos perigos que resultam da captura do PCD numa posição não desenvolvida. (Resh).

12. C×P!! P×C
13. T1C

A coluna CD aberta poderá ser, eventualmente, muito útil para um ataque da torre. (Resh).

13. ... D6T
14. P6R! C3B

Vasconcellos se encontra numa dessas situações em que qualquer lance pa rece melhor que o do texto; mas, na realidade, não é assim. Todavia, 14. ... P×P; 15. T×P+, C2R teria sido uma defesa mais forte. (Fine).

Um lance tão bom como qualquer outro das pretas. Se 14. ... P×P; 15. C5C, C1B; 16. D3B, C1D; 17. D×PD com inúmeras possibilidades de ataque. (Resh).

15. P×P+dup. R×P
16. B4T C5CD?

O melhor para as pretas era 16. ... B2R; 17. P4B, P5D; 18. C5C+, R1B; 19. D2R, P3T; 20. C4R, C×C; 21. D×C e o ataque das brancas tem grandes perspectivas de êxito. (Resh).

Outro erro que sela sua sorte definitivamente. 16. ... B2R era absolutamente necessário. (Fine).

17. C5R+ R1B

Se 17. ... R1C; 18. B×C, C×B; 19. D×C, D×D; 20. C×D, B×P+; 21. R×B, P×B; 22. T7R e as brancas vencem o final. Depois do lance do texto, a partida termina entre relâmpagos e trovões. (Resh).

18. B×C C×B

Ou 18. ... P×B; 19. D5T!!!, P×C; 20. T×P, com numerosas ameaças de mate. (Fine).

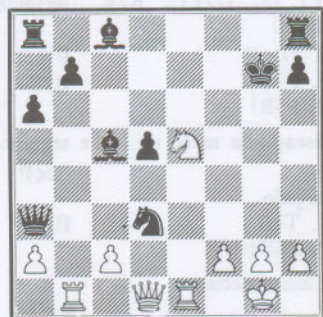
19. B×P+!!

Começando o assalto final. (Resh).

19. ... R×B

Diagrama 202

Posição após 19. ... R×B

20. T×P+!!! B2R

Se 20. ... B×T; 21. D4C+, R3B; 22. D3B+, R2R; 23. D7B+, R3D; 24. D7D mate. (Se 22. ... R2C; 23. D7B+, R3T; 24. D6B+, R4T; 25. P4C mate.) Ou 20. ... R3T; 21. C7B+, R2C; 22. C×T+desc., R×C; 23. T8R+, B1B; 24. D1T+!, C7C; 25. D×C+!, D×D; 26. T×B mate. (Resh).

21. D5T! T1B

Todas as peças brancas, com exceção da dama, estão *en prise* (podem ser tomadas). E, mesmo assim, as brancas ganham.

As pretas podem perder de muitas formas. A mais bonita é: 21. ... B×T; 22. D7B+, R3T; 23. C4C+, R4C; 24. D7C+, R4T; 25. D6T+, R×C; 26. P3T+, R4B; 27. P4C mate.

22. D5C+ R1T
23. C6C+!

Este golpe é esmagador. Agora todas as peças se acham *en prise*.

23. ... P×C
24. D6T+ R1C
25. D×P+ R1T
26. T(7)×B Abandonam.

O mate não pode ser evitado. Uma partida agradável. (Resh).

O próprio vencido deve de ter apreciado a partida. (Fine).

Partida n.º 86

FINE — STEINER

Hollywood, 1945

GAMBITO DA DAMA ACEITO

Comentários de Reuben Fine

"Perguntam-nos, muitas vezes, quantos lances à frente nós enxergamos. Às vezes, como ocorreu neste caso, não vemos coisa alguma, com exceção das combinações decisivas. Mas *sentimos* a posição, *sentimos* que alguma coisa está para acontecer. E — tal qual nesta partida — a coisa realmente acontece" (Fine).

1. P4D — P4D
2. P4BD — P×P
3. C3BR — C3BR
4. P3R — P3R
5. B×P — P4B
6. O-O — P3TD
7. D2R — P4CD
8. B3C — B2C

As pretas avançaram os peões da ala da dama com demasiada rapidez; e é preciso quebrar essa cadeia de peões.

9. P4TD — P5B?

O erro fatal. Uma surpresa para mim. As pretas deveriam ter jogado 9. ... P5C.

10. B2B — C3B
11. P×P — P×P
12. T×T — D×T
13. C3B — D4T
14. P4R

A posição que não me dei ao trabalho de aprofundar; eu tinha certeza de que alguma coisa havia de aparecer.

14. — C2D

Se 14. ... P5C; 15. P5D, C1D; 16. B4T† e ganham.

15. P5D — C1D

As pretas estão começando a consolidar, a sua posição, e aqui eu preciso enxergar muitos lances à frente.

16. C4D! — P5C
17. C(3B)5C!

Oferecendo uma peça em troca do ataque.

17. — P4R

A alternativa era 17. ... P6C; 18. P×P e ganham. Exemplo: 18. ... P×P; 19. D5T†!, R2R (forçado); 20. B1C.

18. D×P — P×C
19. C7B† — R2R
20. P5R!

Ameaçando mate no lance seguinte.

20. ... — C×P

Forçado.

21. T1R — P3B
22. P6D†!!

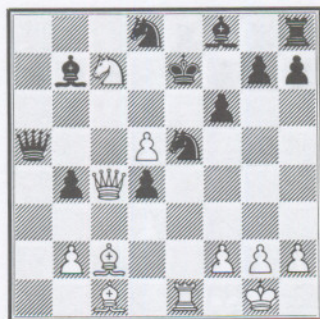
O lance decisivo.

22. ... — R×P

Se 22. ... R2D; 23. B5B† liqüida as últimas esperanças das pretas.

23. C5C†

Nas minhas primeiras anotações sobre esta partida eu tinha escrito: "É uma pena que Steiner não tivesse permitido

Diagrama 203

Posição após 21 ... P3B

a continuação que era, realmente, o difícil remate de toda a série de combinações começadas com o 16.º lance das brancas. O desenlace seria: 23. .. R2R; 24. T×C†!, P×T; 25. B5C†. R1R; 26. C7B†, R2D; 27. B5B†, R3D 28. C8R mate."

Mas voltemos à partida.

23. ...	D×C
24. D×D	R2B
25. D5T†	Abandonam.

De todas as minhas partidas, é esta uma das que mais me agradam.

Partida n.º 87

Smislov — Botvinnik

Moscou, 1957

(Match pelo Campeonato do Mundo)

DEFESA GRÜNFELD

Comentários de V. Smislov

1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3CR
3. C3BD	P4D
4. C3B	B2C
5. D3C	P×P
6. D×PB	O-O
7. P4R	B5C
8. B3R	CR2D

Fui eu o primeiro a estudar e pôr em prática este sistema, adotado aqui pelo campeão mundial. A luta das peças contra o peão central é assunto largamente controvertido e constitui um dos mais sérios problemas na teoria das aberturas modernas.

9. O-O-O

A continuação mais agressiva. Comumente, joga-se 9. D3C, como na partida Euwe-Smislov (torneio do Campeonato do Mundo, 1948).

9. ...	C3BD
10. P3TR	B×C
11. P×B	C3C
12. D5B	

A dama exerce aqui maior atividade do que em 3D. Por outra parte, se 12. ... C2D, 13. D3T e o centro das brancas continua firme.

12. ... P4B

As pretas investem audazmente contra o centro das brancas, embora à custa do enfraquecimento da sua posição. Teria sido mais prudente 12. ... P3R.

13. C2R

Correta resposta à ameaça de 13. ... P5B. Todavia, teria sido mais simples 13. P5D, C4R; 14. B2R e o centro dos peões brancos tornar-se-ia ameaçador.

13. D3D

As pretas têm dois objetivos: aumentar a pressão, mediante o dobramento de peças na coluna da dama, e diminuir a fôrça dos peões brancos, mercê da troca de damas.

14. P5R D×D†
15. P×D C5B

Naturalmente, não seria posível 15. ... P5B por causa de 16. C×P, C1B; 17. C6R com vantagem suficiente.

16. P4B

A partida já está decidida: o B das pretas está tolhido nos seus movimentos, enquanto o BR das brancas circula à vontade pelas casas brancas. Logo mais as pretas terão de perder material.

16. ... TR1D

É preciso disputar a coluna da D.

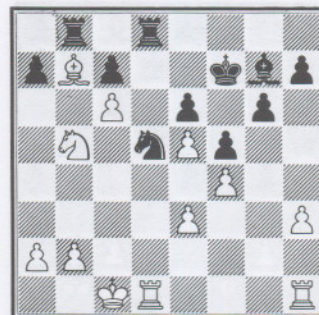
17. B2C C×B
18. P×C C5C

Era preciso evitar 19. B×C, P×B; 20. C4D.

19. B×P TD1C
20. P6B R2B

Não há melhores alternativas. Se 20. ... C×P†; 21. R1C, C5C; 22. C4D ameaçando, ao mesmo tempo, C5C e C6R.

21. C4D P3R
22. C5C C4D

Diagrama 204

Posição após 22... C4D.

23. T×C!

O golpe final.

As pretas serão forçadas, logo mais, a devolver a qualidade. Enquanto isso, o seu PBD será eliminado e as brancas ficarão com um peão passado (PR) que decidirá a vitória.

23. ... P×T

Se 23. ... T×T; 24. C×PB, T4B†; 25. R1C e não haveria modo de evitar 26. C6T! O resto é simples.

24. C×PB TR1BD

Se as pretas se negassem a devolver a qualidade, o PBD haveria de custar-lhes muito mais caro.

25. B×T T×B
26. C×P T×P†
27. R2D R3R
28. C3B Abandonam.

Partida n.º 88

BOBOTSOV — TAHL

Warna (Bulgária), 1958

DEFESA INDIANA DO REI

Comentários de Luis Palau

Sacrifício de dama no 11.º lance!

"É preciso ter muito sangue de toureiro, para fazer semelhante sacrifício." "Um exemplo muito ilustrativo do fogoso temperamento de Tahl." Brilhante partida, no mais puro estilo romântico.

1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3CR
3. C3BD	B2C
4. P4R	P3D
5. P3B	O-O
6. CR2R	

É mais popular a continuação 6. B3R, P4R; 7. P5D, CD2D; 8. P4CR, etc., embora o lance do texto também se considere bom.

6. . .   P4B

Outra possibilidade é 6. . . . CD2D; 7. B3R, P4R; 8. D2D, P3B; 9. P4CR, C3C; com igualdade.

7. B3R   CD2D

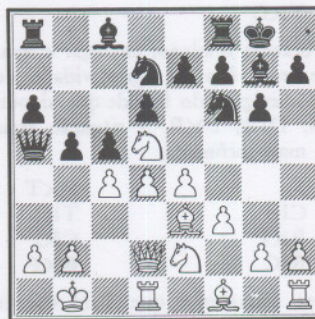
O aclaramento central por meio de 7. . . . P×P; 8. C×P, C3B, leva a posições de grande equilíbrio.

8. D2D   P3TD

Todo o desenvolvimento das pretas tende a vigorizar a contra-ofensiva no flanco da dama, especialmente com o típico avanço P4CD.

9. O-O-O	D4T
10. R1C	P4CD
11. C5D	

A fim de seguir (no caso de 11. . . . D×D) com 12. C×P† e 13. T×D, etc. Parecería que as pretas não têm mais remédio do que jogar D1D mas . . . Tahl diz outra coisa.

Diagrama 205

Posição após 11. C5D

11. . . .   C×C!!

Realmente, é preciso ter muito sangue de toureiro, para fazer semelhante sacrifício. Deixando de lado a correção ou inexatidão que possa ter a entrega a dama, haverá muito poucos jogadores que, numa partida de responsabilidade, tenham a coragem de internar-se num labirinto como o que agora se produz, entregando a dama em troca de duas peças menores e algumas possibilidades não muito claras. Este é um exemplo muito adequado para mostrar-nos o fogoso temperamento de Tahl.

12. D×D

Se as brancas não aceitassem a oferta e jogassem 12. P×C, então as pretas

obteriam superioridade posicional depois de D×D; a 13. T×D, seguiria P5B, etc.

12. ... C×B
13. T1B

Um lance que parece consultar corretamente as necessidades da posição. Porém, teria resultado mais eficaz a continuação 13. T3D, ao que seguiria C×PB; 14. D1R, P×P; e as pretas preparariam a ocupação da coluna BD com suas torres.

13. .. C×PB
14. T×C

As brancas resolvem entregar a qualidade, em vista da agressividade do cavalo inimigo e do fato de que, depois de 14. D1R, P×P, a situação seria ainda mais incômoda.

14. ... P×T
15. C1B T1C
16. B×P C3C
17. B3C B×P

Vê-se claramente que Tahl obteve muita compensação. A coluna aberta, com uma torre nessa coluna, e o bispo-rei tão agressivo, obrigarão as brancas a uma cuidadosa defesa.

18. D2D B2CR!
19. C2R P5B
20. B2B P6B!

Avizinha-se a tormenta. Abrem-se mais linhas e logo mais todas as peças pretas entrarão em ação, na mais perfeita harmonia.

21. D3D

Naturalmente, a 21. C×P seguiria C5B.

21. ... P×P
22. C4D B2D
23. B1D TR1B
24. B3C C5T!

Ameaçando obter imediata vantagem concreta mediante 25... C6B†; 26. R×P, C4C; etc.

25. B×C B×B
16. C3C

Única forma de evitar o desastre depois de B×C. As brancas estão perdidas.

26. ... T6B
27. D×PT B×C
28. P×B T(1)1BD
29. D3T T8B†
30. T×T T×T†

E as brancas abandonaram. É mate no lance seguinte.

3 partidas do ex-campeão mundial Petrossian

Estas três partidas de Petrossian assinalam três fases na brilhante trajetória do ex-campeão mundial de xadrez.

Partida n.º 89

PETROSSIAN	TOLUSH

18.º Campeonato da URSS, 1950

GAMBITO DA DAMA

Comentários de Kotov e Iudovitch

1. C3BR	C3BR
2. P4B	P3R
3. C3B	P4D
4. P4D	P3B
5. P×P	

Continuação favorita de Petrossian. Depois de organizar a estrutura dos peões no centro, as brancas têm várias possibilidades de jogo, tanto no centro como nos flancos.

5. ...	PR×P
6. D2B	B3D

Prematura tentativa para iniciar uma ação. Seria mais conveniente, agora, o desenvolvimento do B via 2R ou do C via 3T.

7. B5C	O-O
8. P3R	B5CR

Com a intenção de levar o B a 3CR, a fim de fortalecer o roque. Mas Petrosian joga energicamente e impede a manobra adversária.

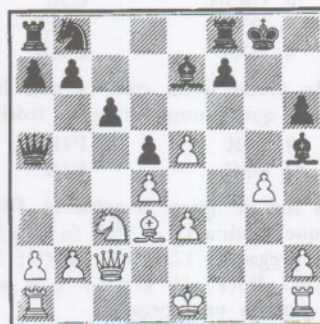
9. C5R	B4T
10. P4B	D4T

A única defesa possível seria 10... D1R: tentar a despregadura do C de 3B, aproveitando a fraqueza do PR das brancas. Agora, porém, as pretas perdem rapidamente.

11. B3D	P3TR?

A última possibilidade de salvação das pretas teria sido 11... C5R e o sacrifício de um peão. Sobrevém, agora, uma seqüência de lances forçados.

12. B×C	P×B
13. P4CR!	P×C
14. PB×P	B2R

Diagrama 205-A

Posição após 14... B2R

15. O-O-O!

As brancas não se apressam em recuperar a peça. Primeiro terminam a mobilização das suas forças. O seu ataque no flanco do R logo mais obrigará as pretas a capitularem.

15. ...	B4C
16. P×B	R1T

Ou 16... B×P+; 17. R1C, R1T; 18. D2R, B×P; 19. D2D e as brancas ganham.

17. D2B	P4BR
18. P4TR	B2R
19. D4B	Abandonam

Partida n.º 90

PETROSSIAN — NIELSEN

Copenhaguen 196

DEFESA HOLANDESA

1. P4D P4BR
2. B5C

O comum é 2. P3CR, a fim de executar o fianqueto do BR. Mas Petrossian prefere deixar de lado os livros e enveredar por atalhos menos freqüentados.

2. ... P3CR
3. C2D B2C
4. P3BD C3BR
5. P3R P3D
6. CR3B C3B
7. D3C P3TR
8. B×C B×B

As pretas ficam com os dois bispos, o que é uma vantagem teórica.

9. P4R P4R
10. B5C R1B

A fim de aparar o golpe 11. P5D, ao que seguiria 11 ... P3T (o C prêto está pregado); 12. P×C, P×B; 13. P×PC, B×P; 14. D×P+ e as pretas perdem uma peça.

11. B×C P×B
12. PD×P PD×P
13. D4T D3D
14. C3C B2D
15. T1D D2R
16. C5B!

Este C, desprotegido no momento, será a arma terrível que liqüidará as pretas.

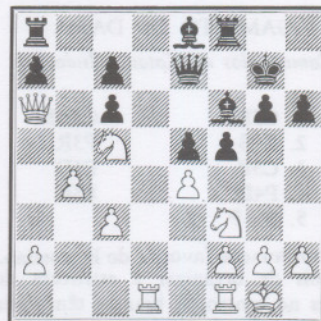
16. ... B1R

Deixando livre a D preta, a fim de que esta elimine o perigoso C adversário. 16... D×C não teria salvo as pretas. Chernev aponta a seguinte seqüência: 16... D×C; 17. T×B, D3C; 18. D4B (ameaçando mate), B2R; 19. D6R, T2T; 20. C×P, D4B; 21. C×P+, R1R; 22. T×P, T2C; 23. C×B, T×C; 24. D8C mate.

17. P4CD!

O cavalo, agora, está "firme como o Pão de Açúcar".

17. ... R2C
18. O-O T1BR
19. D6T!

Diagrama 205-B

Posição após 19. D6T!

Um lance aparentemente pouco enérgico, que dá folga às pretas e lhes permite contra-atacar vigorosamente. Mas

19. .. P×P
20. C2D P6R!
21. C(2D)4R P×P+

Prossegue violento o ataque das pretas.

22. T×P B4C

As pretas supõem que o momento é propício para efetuar troca de peças, a fim de desafogar a situação e ir à procura do empate. Mas lhes passam despercebidas certas sutilezas da posição. Não contam com o diabólica ubiqüidade do C inimigo. E a reação das brancas é fulminante.

23. T×T R×T

Se 23... D×T; 24. C6R+ duplo e as pretas perdem a dama.

24. C×B P×C

Se 24... D×C haveria, novamente, um decisivo duplo do cavalo.

25. D7C! Abandonam.

A torre preta ficou encurralada. Se 25... T1D (único modo de fugir à dama); 26. T×T, D×T; 27. C6R+ duplo e ganham a dama.

Partida n.º 91

PETROSSIAN TAHL

Espartaquiada, Moscou, 1963

DEFESA TARRASCH
(por transposição)

Três campeões mundiais!:
Petrossian (ex-campeão) — brancas;
Tahl (ex-campeão) — pretas;
Euwe (ex-campeão) — analista.

(Os comentários de autoria do Dr. Max Euwe vão entre aspas.)

1. P4BD C3BR

A resposta mais freqüente a 1. P4BD (Abertura Inglesa) é 1... P4R. A partida converte-se, então, numa Defesa Siciliana jogada pelas brancas, com um tempo de vantagem.

2. P3CR P3R
3. B2C P4B
4. C3BR P4D

Entrando num sistema Tarrasch do Gambito da Dama.

5. O-O C3B

"Teoricamente, após 5... P5D; 6. P3D e 7. P4R as brancas estariam melhor."

6. P×P C×P

Melhor que 6... P×P, segundo Panov, pois evita o peão isolado, cuja defesa exigiria constante atenção.

Com 6... P×P; 7. P4D, B2R; 8. C3BD, O-O; 9. P×P (o lance de Reti), entrar-se-ia na Variante Clássica da Defesa Tarrasch, com vantagem para as brancas.

7. P4D B2R
8. C3B O-O
9. C×C P×C
10. P×P B×P

"Surge, agora, o típico problema da Tarrasch: poderão as pretas defender seu peão isolado e, ao mesmo tempo, obter ampla mobilidade para as suas peças?"

11. P3TD

Em situação análoga, Tahl jogou 11. C5C, ao que seguiu 11... P3TR; 12. C3T, B×C; 13. B×B, T1R e as pretas conseguiram a igualdade.

11. ... P4TD
12. B5C! P3B

"12... B2R; 13. B×B, C×B; 14. C4D não é melhor para as pretas."

13. T1B! B2T

Se 13... B×P+; 14. T×B, P×B; 15. C×P! e ganham um peão. A 15... D×C? seguiria 16. B×P+ ganhando a T e ameaçando mate em poucos lances.

14. B4B B3R
15. C1R T1R
16. C3D D2R
17. P4CD!

"Petrossian inicia um ataque no flanco-dama, que causará grandes dificuldades às pretas. Este lance requer profundos e acurados cálculos."

17. ... P×P
18. C×P C×C
19. T7B! D1D
20. P×C P4CR
21. D3D T2R

Se 21... B2B; 22. T×B, R×B; 23. D×PT+, R1B (se 23... R3R; 24. B3T+ e mate em 4 lances); 24. B7B!, D2R (único); 25. D6T+!, D2C (se 25... R move; 26. B×P+ e ganham a dama); 26. B6D+, etc.

22. T×T	D×T
23. B3R	P5D
24. B×PD	T1D
25. P3R	B×B
26. P×B	D×P
27. P5D	D3D
28. B4R!	

"Com este excelente lance culmina a combinação de Petrossian. Agora as pretas têm de perder material."

28. ...	B2B
29. B×P+	R2C
30. B4R	D4B

"Se 30... B×P; T1D! e as pretas estão perdidas."

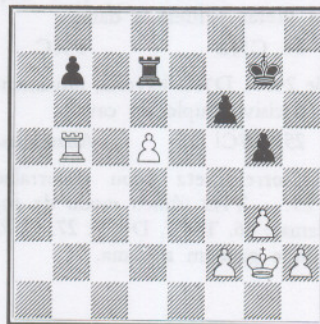
31. T1C	T2D
32. D3BR	B3C

A fim de impedir 33. D5B.

33. B×B	R×B
34. D3D+	R2C
35. T5C	D2R

"As brancas obtiveram um final, que devem ganhar a longo prazo. Possuem um peão a mais, enquanto as pretas não têm possibilidade de contra-jogo." A continuação foi:

36. D5B	T3D
37. R2C	D2D
38. D×D+	T×D

Diagrama 205-C

Posição após 38... T×D

Observe-se a segurança e o admirável estilo com que Petrossian arremata a partida.

39. R3B	T2R
40. T6C	P4B
41. P6D	T2D
42. P4T	R3B
43. P×P+	R×!
44. R3R!	R3B
45. R4B	R3R
46. P3B	R3B

Se 46... T×P; 47. T×T, R×T; 48. R×P e ganham.

47. T5C	R3R
48. T×PB	R×P
49. P4C	R3B
50. T8B	P4C

E as pretas abandonaram sem aguardar o lance das brancas.

Problemas

Generalidades

O problema de xadrez é uma posição de peças que expõe, no tabuleiro, determinada idéia ou combinação de idéias.

A natureza do problema foge, em geral, à disposição e técnica habituais da partida viva. O problema é criado tão-só com os elementos necessários para a expressão de uma determinada idéia. A sua posição, pois, mais estilizada e mais sutil — é artificiosa. Dificilmente poderia surgir, no decorrer de uma partida, uma posição de verdadeiro problema com todos os seus atributos de economia, correção e dificuldade. Na partida vigora o sentido estratégico (luta pelo centro, domínio das colunas, pressão dos peões avançados, etc.) que visa a superioridade posicional e material e uma vitória a prazo mais ou menos longo. No problema predomina o sentimento estético: a chave inesperada e difícil, as variantes sutis, o mate oculto, brilhante, inevitável em número previsto e exato de lances. A partida é a prosa do xadrez. O problema — a sua poesia.

O problema comum é o *direto* (também denominado "ortodoxo"), em que um bando (geralmente as brancas) joga e anuncia mate em determinado número de lances. Os mais freqüentes são em 2, 3 e 4 lances.

Há outros tipos de problemas ("heterodoxos"): *inversos, ajudados, condicionais, retrógrados, máximos, maximais, minimais, de fantasia,* etc.

O final — que é também um problema — acha-se num plano intermediário entre a partida de xadrez e o problema propriamente dito: a sua posição visa, quer ao triunfo, quer ao empate — em número não previamente anunciado (e, às vezes, indeterminado) de lances.

TERMOS TÉCNICOS DO PROBLEMA
(especialmente no 2-lances)

Chave — É o lance inicial da solução. Deve ser único: este requisito é essencial à correção do problema.

Furo — É outro lance inicial (além da chave do autor), que resolve o problema. O problema que tem mais de uma chave é incorreto e denomina-se *furado*.

Excetuam-se, naturalmente, os problemas de *solução múltipla* (espécie de *proeza*).

Falso furo (em inglês: *try*). — É um lance inicial que aparenta ser a chave, pois resolve o problema num bom número de variantes (mas não em tôdas). O falso furo ilude o solucionista, despista-o, ocultando ainda mais a verdadeira chave. Representa uma excelente qualidade para um problema, pois torna mais difícil a sua solução.

Veja-se o *try* 1. D7R no problema n.º 3 (diag. 208).
Nos problemas de diags. 250, 251 e 252 os falsos furos fazem parte do tema.

Set-play — Defesa das pretas para a qual — na posição inicial (ainda antes da chave) — já há um mate preparado. Exemplo (no diag. 207): se 1. . T5R†; 2. B×T mate.

No bloco-completo (vide pg. 238), o set-play abrange *todos* os lances das pretas. Quando, após a chave, muda a resposta branca ao set-play, temos o *mate mudado* (vide pg. 225).

Problema demolido — É aquele em que se acha mate em menor número de lances que o anunciado pelo autor.

Problema insolúvel — Como o seu nome indica, é aquele em que, nem a chave do autor, nem outro lance qualquer, conseguem resolver o problema de acordo com o enunciado.

Variante — É cada uma das diferentes linhas de jogo. A *variante principal* ou *temática* é a que apresenta a idéia fundamental do problema. As outras são *variantes secundárias*.

Nos problemas em 2 lances, portanto, cada variante dá origem a um mate diferente.

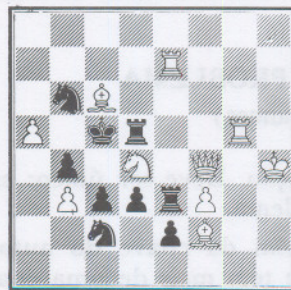
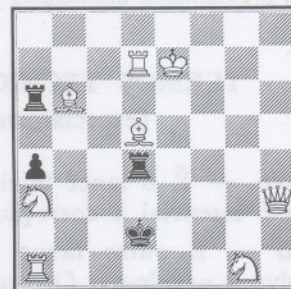
Diagrama 206
E. Westbury

Prob. 1 — Mate em 2 lances

Diagrama 207
Otto Wurzburg

Prob. 2 — Mate em 2 lances

"Variante — diz um autor, com referência aos 2-lances — é qualquer outro lance que as brancas são compelidas a fazer, além do contido na idéia principal". A definicão, já se vê, está adaptada aos problemas de ataque; não vale, porém, para os problemas de bloco Outro autor escreve: "Cada lance das pretas que obriga as brancas a responderem de forma diferente produz uma *variante* do problema". Em resumo, as definições clássicas consideram variantes todos os mates dados *por peças brancas diferentes* e pela mesma peça branca *em casas diferentes*. Melhor, porém, será dizer: variante é todo mate diferente executado pelas brancas. A expressão *mate diferente* dependerá do exame da posição, dos elementos estratégicos em jogo e do raciocínio do problemista. Examine-se, por exemplo, o problema do diag. 206. Após 1... R×C as brancas realizam o mesmo movimento da idéia principal (também chamada, nestes tipos de 2-lances, "segundo lance" variante 1... *outro*): a mesma peça branca vai colocar-se na mesma casa. Todavia, o mate é, a olhos vistos, diferente. Muda o quadro do mate acrescido ainda de elementos estratégicos especiais: autopregadura da T, autobloqueio, etc.

Veja-se porém, o exemplo do diag. 207. Aqui já não acontece o mesmo. É evidente que a resposta 1... R6D pode ser englobada na variante 1... *outro*, embora o quadro do mate esteja mudado. A não ser que o autor quisesse apresentar um exemplo isolado de mate espelho. O sr. Aubrey Stuart, perito na matéria, chegou a incluir na variante 1... *outro* os 3 movimentos do rei preto. Vê-se, pois, que a questão não é tão fácil como poderia parecer numa rápida análise: a sua solução variará, às vezes, com os diversos pontos de vista.

Dual, triplo, quádruplo ... múltiplo — Diz-se que há *dual* quando, perante uma determinada defesa das pretas (bando perdedor), as brancas podem continuar de dois modos diferentes, ambos suficientes para cumprir o enunciado do problema. Há *triplo* quando as brancas possuem três seqüências diversas perante a mesma defesa das pretas; e assim por diante. Duais, triplos, etc. constituem defeitos de um problema.

No 2-lances, pois, há *dual* quando, após determinada resposta das pretas, as brancas podem dar mate de dois modos diversos: quer desde duas casas diferentes, quer desde a mesma casa, mas com duas peças diferentes.

Quando os modos de efetuar o mate são em número de três, diz-se que há *triplo*. E assim por diante: *quádruplo*, *quíntuplo*, etc. Todos esses mates são denominados, em conjunto, *múltiplos*.

Em se tratando de múltiplo produzido por uma bateria di-

reta, em que a *peça que descobre* não interfere no mate a gravidade do múltiplo diminui sobremodo pois, a rigor, é a mesma peça branca (a peça descoberta) a que desfere os xeques-mates desde a mesma casa. Estes múltiplos (mais aparentes do que reais) denominam-se *movimentos de cabeça frouxa* Veja-se, por exemplo o seguinte problema:

8. 6R1. 1Tp5. 4p2p. p2rP1p1. 1p2C1D1. 1Cd3p1. tBT3B1
(A. F. Arguelles) Mate em 2 lances. Chave: 1. R6B

Após 1... D4B o cavalo dá mate descobrindo em 7 casas diferentes; mas não se trata, realmente, de 7 mates diversos e sim de 7 movimentos de "cabeça frouxa". Os múltiplos não impediram que um juiz inglês (e a escola inglesa caracteriza-se pelo horror aos duais!) concedesse a esse problema um 2.º prêmio.

Campo do Rei Preto — É o conjunto de casas em torno do rei preto. Se o rei estiver no meio do tabuleiro seu campo constará de 8 casas; se estiver na *banda* (lado): 5 casas; e se no *canto*: 3 casas.

Quadro do mate — É o campo do rei preto na posição final de mate.

Mate puro — É aquele em que cada casa do quadro do mate está dominado por uma peça branca só, ou bloqueada por uma única peça preta.

No caso de peças pretas pregadas, situadas no quadro do mate, este é considerado puro, caso a imobilização da peça preta seja necessária para a execução do mate. Também é considerado puro o mate por xeque-duplo, se o duplo domínio das brancas existe apenas na casa em que o rei preto se encontra.

Mate econômico — É aquele em que tomam parte tôdas as peças brancas existentes no tabuleiro, com exceção do rei e dos peões da mesma cor.

Mate modelo ou regulamentar — É o mate puro e econômico ao mesmo tempo.

Mate econômico perfeito — É o mate no qual colaboram todas as peças brancas existentes no tabuleiro, inclusive o rei e os peões. Chama-se também *favorito parisiense.*

Mate modelo perfeito — Quando o mate é econômico perfeito e puro, ao mesmo tempo, tem-se o mate modêlo perfeito.

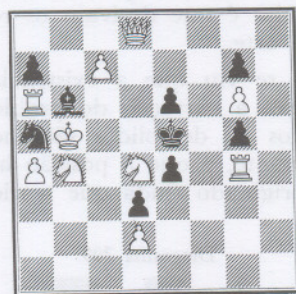
Mate espelho — É aquele em que todas as casas contíguas ao rei preto se encontram vazias. O mate espelho, por sua vez, poderá ser puro, econômico, modelo, econômico perfeito ou modelo perfeito.

Mate eco — Suponhamos um rei preto em *d*4 e uma dama branca em *h*1. Se a dama der mate em *a*1 e *a*8, estes dois mates serão o eco, um do outro, respectivamente. Mate eco, portanto, é o realizado por uma peça numa casa simetricamente cocada (com respeito ao rei adversário) em relação a uma outra casa onde a mesma peça também dá mate.

Mate abafado — É aquele em que todas as casas do quadro do mate estão bloqueadas por peças pretas.

Mate longo — É realizado pela dama: esta, após um percurso bastante longo, executa o mate desde uma casa ainda distante do rei adversário.

Mate mudado — É aquele que — *antes de ser realizada a chave* e perante determinada defesa preta — se apresenta já pronto, engatilhado, numa certa forma (set-play); mas TROCA de aspecto ante a mesma defesa preta, *após a execução da chave*. Trata-se de uma elevada qualidade de mate, de difícil realização, que aparece em alguns 2-lances, especialmente nos de bloqueio. Veja-se, por exemplo, o diag. 250 (pg. 254). O set-play 1 . . . C6B; 2. P×P mate, muda — após a chave — para 1 . . . C6B; 2. B4R. Este (B4R) é o mate mudado.

Diagrama 208
J. FRANCEY

Prob. 3 — Mate em 2 lances
Tema: MATES MUDADOS

No diag. 208 temos a realização de uma proeza: *todos os mates mudados*. Examinando a posição *antes de realizar a chave*, verifica-se que já estão prontos os mates para *todos* os lances das pretas:

se 1.	B×C;	2. D×PC mate
	B outro	T(6)×P
	C move	C(4C) em 6B
	P6R	C×P

Mas, *após a chave*, todas as defesas pretas dão origem a mates *diferentes*: são os mates mudados.

Bateria — É o conjunto de duas peças brancas, uma das quais, ao mover, desinterfere a ação de sua companheira e executa um xeque-descoberto. A bateria toma o nome da peça que descobre: há baterias de R, P, C, B e T. A outra peça da bateria (a que é descoberta) só pode ser B, T ou D.

QUALIDADES DO PROBLEMA

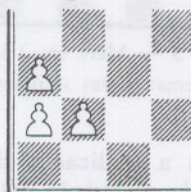
Segundo J. Tolosa, as qualidades do problema são:

1.º) Originalidade.
2.º) Dificuldade.
3.º) Beleza e elegância.
4.º) Variedade.
5.º) Economia
6.º) Correção.

Para nós, as qualidades essenciais são a *correção* e a *economia*. Sem estas o problema fica prejudicado em seus fundamentos. Mas são as outras qualidades as que definem o valor da composição enxadrística: delas é que derivam os reais méritos do problema como obra de arte.

Correção — Já se viu que a existência de chave *única* é requisito essencial para a correção do problema.

Problemas furados ou demolidos são incorretos. Outro preceito, também importante, é que a posição há de ser *possível*, isto é, que possa ter-se originado (inda que teoricamente) duma par-

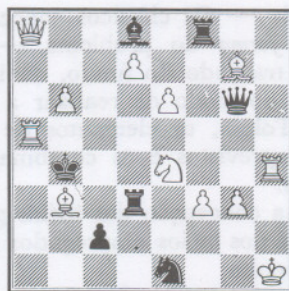
Diagrama 209

Posição impossível

tida jogada normalmente. Veja-se no diag. 209 um exemplo de posição impossível.

Outra incorreção é a existência de duais (ou outro tipo de múltiplos). A gravidade do dual está em proporção direta com a importância da variante. Já se compreende que o defeito será gravíssimo se se tratar da variante principal (ou temática) do problema. A escola inglesa é a que maior relevância concede à ausência de duais.

Economia — O requisito fundamental é que TODA PEÇA EXISTENTE NO PROBLEMA DEVE EXERCER ALGUMA FUNÇÃO. Não devem figurar elementos inúteis ou inativos. Está proibida a inclusão duma "peninha" "para atrapalhar"... O diag. 210 é uma das honrosas e raríssimas exceções a este básico preceito de economia. O peão de f3 e inteiramente inútil. Sem ele, porém, a necessidade de defender o rei branco contra os dois xeques das pretas, tornaria a chave "absurdamente evidente". Graças ao peão inútil de f3, a chave adquiriu singulares condições de dificuldade e conferiu ao problema méritos especiais, mercê dos quais ele obteve um 1.º prêmio.

Diagrama 210

SAM LOYD

Prob. 4 — Mate em 2 lances

Deste requisito fundamental de economia, que acabamos d estudar, deriva-se o seguinte corolário: cada função há de ser desempenhada pela peça de menor potência possível. Assim, por exemplo, onde for suficiente um peão não se colocará um bispo ou um cavalo; se uma torre for suficiente, para determinado efeito, não se empregará uma dama; etc.

Originalidade — É a feição especial do problema, que permite considerá-lo como obra própria ou exclusiva do autor. Pode

tratar-se de uma idéia nova, ou do novo tratamento de uma idéia já conhecida.

Casos há, felizmente raros, em que um compositor publica determinado problema, semelhante ou quase igual ao já publicado por outro autor. Estas coincidências são mais freqüentes, em se tratando de temas de restritas possibilidades posicionais e mecânicas, ou de problemas de poucas peças. Não havendo intenção de dolo, diz-se, polidamente, que houve ANTECIPAÇÃO. Os casos de má fé são denominados, simplesmente, de PLÁGIO. A antecipação, portanto, é um plágio *involuntário*.

Dificuldade — É uma das grandes qualidades do problema e deriva da maior ou menor sutileza da chave e suas variantes. Não se trata, porém, da qualidade mor do problema, como pensam, em geral, os leigos e os principiantes. "Um bom problema — diz C. Planck (apud Rayner) — não é um quebra-cabeça chinês, construído apenas para iludir a perícia de tôda infeliz criatura que ouse tentar resolvê-lo". A dificuldade é um dos grandes méritos do problema, quando associada à beleza da idéia e à elegância da sua execução.

Os falsos furos (já estudados anteriormente) constituem o recurso mais sutil e elegante para aumentar a dificuldade de um problema.

Beleza e elegância — Os clássicos conceitos de Tolosa atribuem ao *fundo* e à *forma* do problema — propriedades estéticas diversas. Em se tratando do fundo, da idéia: a BELEZA. Em se tratando da forma, do modo de realizar a idéia: a ELEGÂNCIA.

Assim, segundo Tolosa, os elementos de *beleza* seriam:

1.º) Os lances imprevistos e as combinações inesperadas.

2.º) Os sacrifícios.

3.º) A agudeza na concepção das idéias geradoras do problema, e a engenhosidade nos meios empregados para desenvolvê-las.

4.º) A precisão oculta.

5.º) A audácia e sutileza dos lances.

6.º) A destreza em atingir a correção.

7.º) As demais qualidades do problema.

Os elementos de *elegância* seriam:

1.º) A naturalidade na posição inicial do problema.

2.º) O número reduzido de peças.

3.º) A pureza nos mates.

Estes conceitos valem de preferência, para as escolas clássicas: alemã, boêmia e inglesa. Mas, em se tratando das escolas românticas, nem todos os elementos permanecem indispensáveis.

Na escola moderna — preocupada exclusivamente com o mecanimo de produção das variantes — esses preceitos tornam-se menos importantes, sobretudo, os elementos de elegância.

Muitos dos elementos apontados por Tolosa são, especialmente, atributos da chave (e das suas variantes). Precisemos, aqui, êsses característicos.

Uma chave pode ser *boa, má* ou *indiferente.*

Chave boa — é aquela que, na aparência, prejudica o próprio bando (as brancas). Os lances mais comuns desta qualidade consistem em: sacrificar peça branca; permitir xeque ao rei branco; oferecer novas casas de fuga ao rei preto; afastar do centro de ação uma peça branca; interferir peças brancas que agem sobre o campo do rei preto; desinterferir ou despregar peças pretas; etc.

Chave má — é o contrário da precedente. Exemplos mais comuns: xeque ao rei preto; captura de peça preta; cortar uma ou mais casas de fuga do rei prêto; impedir os movimentos de uma peça preta importante; etc.

Chave indiferente ou *neutra* — é a que não apresenta qualidades ou defeitos, ou compensa uns com os outros. Exemplos: fugir com uma peça ameaçada mas oferecê-la em sacrifício em outra casa; impedir um xeque ao rei branco, mas permitir outro; cortar a retirada ao rei preto, em determinado lugar, mas oferecer--lhe outras casas de fuga; dominar uma via de escape do rei preto, mediante peça branca que se sacrifica; dominar uma casa do campo do rei preto que já se acha ocupada ou dominada na posição inicial; mover uma peça afastada a uma casa também afastada do centro de ação; etc.

Esses preceitos aplicam-se, também, às variantes (2.^{os} lances das brancas, 3.^{os} lances, etc.).

Via de regra, não são admitidos como lance inicial, nem o roque, nem a tomada de peão à passagem. Tais chaves são freqüentes nos problemas de fantasia.

Variedade — Corresponde à quantidade de variantes. Quanto maior o número destas (especialmente, em se tratando de variantes artísticas, relacionadas com o tema ou temas) — tanto maior o mérito do problema.

Está claro, pois, que não é o *número* apenas o que interessa. Variantes pobres, em lugar de aumentarem os méritos do problema, constituem um defeito.

Atualmente, considera-se que um bom 2-lances deve ter, pelo menos, 4 a 5 variantes; um 3-lances: 3 a 4 variantes; um 4-lances: 2 a 3 variantes.

Classificação do problema em 2-lances

INTRODUÇÃO

Este quadro geral de classificação do PROBLEMA DIRETO EM 2 LANCES, de minha exclusiva autoria, foi publicado pela primeira vez em 1934. (*) Disse, então, aproximadamente, entre outras coisas, na "Introdução à classificação do problema":

"A classificação que apresento é o fruto de quase quatro anos de aprendizagem, de pesquisas, de experiência acumulada pacientemente, de muitas reflexões".

E, mais adiante, eu acrescentava: "Tolosa y Carreras, autor de um dos mais famosos e completos tratados sobre o asunto, dava em 1890 a seguinte classificação de problemas, *pelas idéias*:

1º) Idéias fundamentais, chamadas abstratas ou indeterminadas.

2º) Idéias concretas ou fixas.

3º) Idéias mistas, que participam da natureza dos outros dois grupos.

Bastará uma ligeira comparação entre esta classificação e a minha, para que se perceba o enorme caminho percorrido pelo Problema!"

(*) Esta classificação foi publicada anos mais tarde, num livro nacional, *ipsis litteris, virgulisque*... sem a minha autorização e — o que é mais grave! — sem o verdadeiro nome do autor. Incluíram-se, ainda, pequenos comentários prévios, simplesmente calcados de determinados parágrafos da minha "Introdução". Em uma de suas frases leio, atônito: "É o que se conclui com o simples exame da nossa tabela". *Nossa* tabela (!?)...

Tendo advertido o responsável sobre a extrema delicadeza do fato, o autor desculpou-se imediatamente — em forma cavalheiresca, aliás — alegando descuidos tipográficos, que teriam omitido o nome do verdadeiro autor da "CLASSIFICAÇÃO DO PROBLEMA EM DOIS LANCES". Mais ainda, enviou uma série de cartas a diversos redatores de xadrez (do Brasil e alhures), chamando a atenção para o muito lamentável lapso.

Quanto à certeza da minha autoria, não creio que possa haver dúvida alguma. A classificação foi publicada — sob o meu nome — no muito conhecido jornal *A Gazeta* de São Paulo, nas edições de 28 de julho,

O meu quadro, apesar da sua concisão, pretende abranger quase todos os problemas compostos até hoje (centenas de milhares). O constante desenvolvimento da Arte de Caissa, a criação de novos temas, deve de tornar incompleto, certamente – com o decorrer do tempo – todo e qualquer sistema de classificação. Não é possível redigir obra imutável para o futuro; ao menos, neste sentido. Acredito, porém, que talvez se possam incluir nas diversas secções da minha tabela – alguns dos novos temas que forem surgindo. (**)

Eis o quadro geral de classificação do *problema direto em 2 lances*. Apresento-o na forma de simples e conciso esquema. Para os entendidos, ele não requer maiores explicações. Para os neófitos, acrescento após o quadro uma série de notas, com definições e exemplos elucidativos.

O leitor atentará logo para o fato de existirem certas repetições, na distribuição de chaves e subchaves. Fui forçado a isso, por mera questão técnica. Não teria sido possível imprimir de uma vez o meu quadro – numa página de tamanho comum – tal como se apresenta no meu original, no qual se marcha de chaves maiores para menores, sem repetição alguma.

(**) De vez em quando, na medida do possível (há falta de espaço e onerosas dificuldades tipográficas), acrescento novos temas. Vide pgs. 255, 256, 257 e outras.

---

25 de agosto e 1º de setembro de 1934, na secção de xadrez que com tanto brilhantismo dirigia o meu eminente amigo e colega Dr. Paulo de Godoy. Mais tarde, o Clube de Xadrez de São Paulo confeccionou com essa tabela um grande quadro, especialmente desenhado, que permaneceu exposto em sua sede durante alguns anos. E não existe, no mundo inteiro — segundo me testemunham críticos estrangeiros — obra alguma desse tipo, na sistemática do 2-lances. (Nota da 1ª edição, 1948).

Infelizmente, o meu trabalho continua a ser publicado no referido livro, despudorada e audaciosamente, sem o nome do verdadeiro autor. (Nota da 2ª edição, 1965).

Cínica e impudentemente, o tal livro obstina-se em publicar a minha tabela, sem licença (muito pelo contrário. . .) e sem ao menos confessar o nome do verdadeiro e único autor. Que tempos, meu Deus, que falta de ética! (Nota da 8ª edição, 1972).

CLASSIFICAÇÃO PELO EXAME DE CONJUNTO:

- NÚMERO DE PEÇAS (Classe)
  - *Miniatura*
  - *Meredith*
  - *Leve*
  - *Pesado*
- POSIÇÃO RELATIVA DAS PEÇAS (Disposição)
  - *Comum* .....
    - Harmoniosa
    - Desarmoniosa
  - *Simétrico*
  - *Figurado*
    - Letras
    - Outros
- ESPONTANEIDADE (Posição)
  - *Natural* .....
    - Verossímil
  - *Afetada* .....
    - Inverossímil
    - Impossível

CLASSIFICAÇÃO PELA CHAVE:

- AMEAÇA ....
  - *Direta*
  - *Indireta* ....
    - Simples
    - Brede
    - Ação de linha
      - Desimpedimento (Bristol) [1]
      - Evacuação (*line vacating*)
- ESPERA ....
  - 1.º) *Conservando o bloco*
  - 2.º) *Armando o bloco*
  - 3.º) *Alterando o bloco*

CLASSIFICAÇÃO PELAS ESCOLAS:

- PRÉ-CLÁSSICA
- CLÁSSICAS ......
  - *Alemã*
  - *Boêmia*
  - *Inglesa*
- ROMÂNTICAS ......
  - *Eclética* ou *de Agrupamento*
  - *Norte-Americana*
- MODERNA

CLASSIFICAÇÃO PELA MECÂNICA:

Na classificação de Problemas pela Mecânica podemos apresentar, primeiramente, o seguinte quadro:

- PELA MECÂNICA
  - *Estática*
  - *Dinâmica* ....
    - ESTRATÉGICO
    - TEMÁTICO: Gêneros temáticos baseados
      - na chave
      - no quadro do mate
      - nas variantes

Esta divisão, por sua vez, requer outras subdivisões:

- **Estática**
  - *Posição de empate*
  - *Bloqueio* ....
    - Bloco completo
    - Bloco incompleto
    - Bloco-para-bloco
    - Bloco invisível
    - Bloco falso ou Bloco-ameaça
  - *Ataque* ....
    - Verdadeiro
    - Falso ou Bloco-Ameaça

O Problema Estratégico apresenta chave e variantes mais ou menos sutis e originais; não possui, porém, característicos especiais que permitam situá-lo em parte alguma da chave dos Problemas Temáticos.

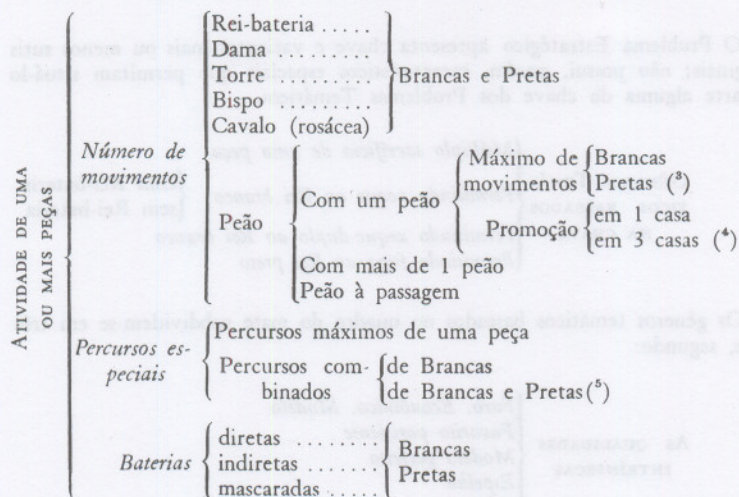
- **Gêneros Temáticos baseados na chave**
  - *Múltiplo sacrifício de uma peça*
  - *Permitindo xeque ao Rei branco*
    - com Rei-bateria
    - sem Rei-bateria
  - *Permitindo xeque-duplo ao Rei branco*
  - *Permitindo fuga ao Rei preto*

Os gêneros temáticos baseados no quadro do mate subdividem-se em três grupos, segundo:

- **As qualidades intrínsecas**
  - *Puro. Econômico. Modelo*
  - *Favorito parisiense*
  - *Modelo perfeito*
  - *Espelho*
  - *Mudado*

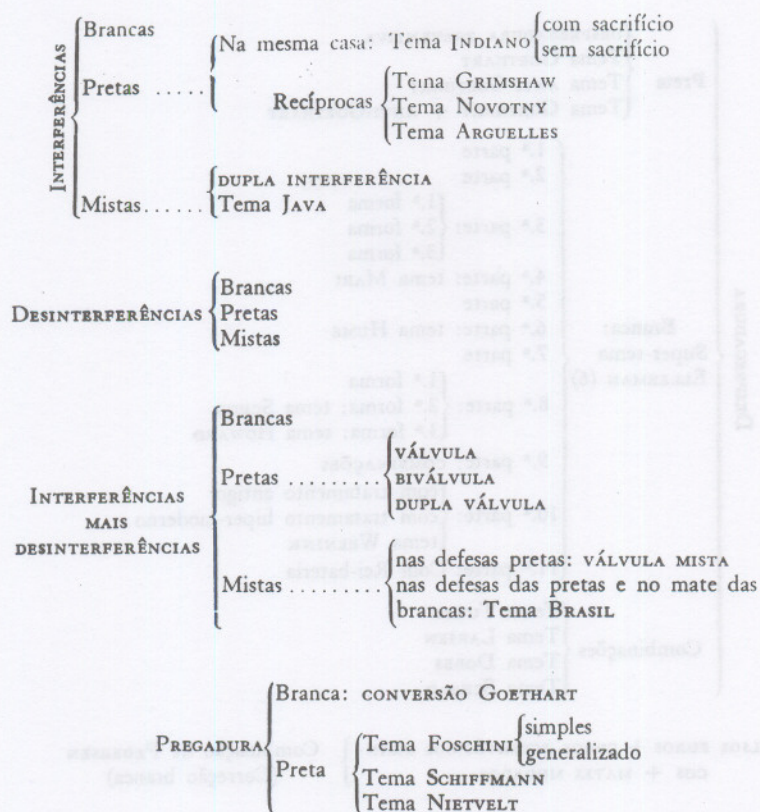
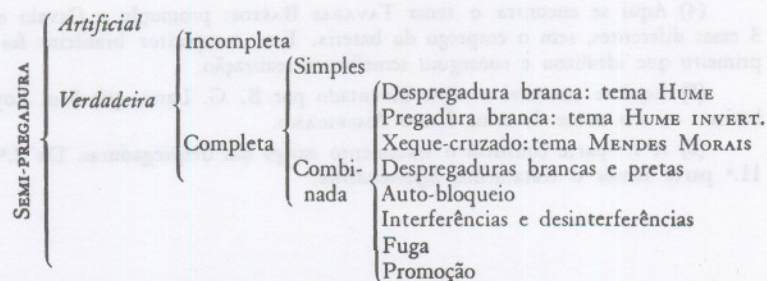
- **O mecanismo do mate**
  - *Antigo*
    - Bloqueio (em casas diferentes)
    - Pregadura (n.º de peças pregadas)
    - Xeques-descobertos
  - *Moderno*
    - Autobloqueio
      - na mesma casa
      - em casas diferentes
    - Auto pregadura
      - n.º de peças pregadas
      - n.º de pregaduras
    - Bateria
      - direta
      - indireta
      - mascarada
    - Contra-xeque
      - Contra-xeque simples
      - Xeque cruzado(²)
        - incompleto
        - completo

As COMBINAÇÕES { Exemplos: modelos-espelhos, xeques-cruzados mudados, etc.

O estudo dos temas baseados nas *variantes* domina quase completamente o grande panorama teórico do Problema. Podemos considerar três grupos: pelo número de variantes, pela atividade de uma ou mais peças e pelo mecanismo de produção das variantes.

Mecanismo de produção das variantes: ESCOLA MODERNA

A ESCOLA MODERNA

Os problemas da Escola Moderna baseiam-se no mecanismo de produção das variantes. Eles podem ser agrupados segundo os elementos estratégicos primordiais: interferências e desinterferências, pregaduras, semi-pregaduras (half-pin), despregaduras. Combinados com estes aparecem, muitas vezes, outros elementos: autobloqueios, xeques-cruzados, baterias, falsos furos, mates mudados, etc.

Os problemas baseados nos elementos *interferência* e *desinterferência* dão lugar à seguinte subdivisão:

Poucas são as modalidades temáticas baseadas no elemento *semi-pregadura*. Achamos, pois, oportuno encaixá-las num quadrinho de classificação das *semi-pregaduras:* Ei-lo:

- **Despregadura**
  - **Preta**
    - DESPREGADURA PREVENTIVA
    - Tema GOETHART
    - Tema ANTI-GOETHART
    - Tema GOETHART + ANTI-GOETHART
  - **Branca:** Super-tema ELLERMAN (6)
    - 1.ª parte
    - 2.ª parte
    - 3.ª parte:
      - 1.ª forma
      - 2.ª forma
      - 3.ª forma
    - 4.ª parte: tema MARI
    - 5.ª parte
    - 6.ª parte: tema HUME
    - 7.ª parte
    - 8.ª parte:
      - 1.ª forma
      - 2.ª forma: tema SCHOR
      - 3.ª forma: tema HOWARD
    - 9.ª parte: COMBINAÇÕES
    - 10.ª parte:
      - com tratamento antigo
      - com tratamento hiper-moderno
      - tema WEENINK
    - 11.ª parte: Com Rei-bateria
  - Combinações
    - Tema TUXEN
    - Tema LARSEN
    - Tema DOBBS
    - Tema SCHEAD

FALSOS FUROS + ERROS ESTRATÉGICOS BRANCOS + MATES MUDADOS } Combinação de PEDERSEN (Correção branca)

(1) A rigor a grandiosa idéia de Healey é um tema do 3- lances, mas ela pode ser aplicada ao 2-lances *line clearance*.

(2) Os xeques-cruzados podem ainda ser realizados por tomada, por interferência ou por Rei-bateria.

(3) É o que se denomina *Pickaninny*.

(4) Aqui se encontra o tema TAVARES BASTOS: promoção a Cavalo em 3 casas diferentes, sem o emprego da bateria. Esse compositor brasileiro foi o primeiro que idealizou e conseguiu semelhante realização.

(5) Aqui se encontra o tema inventado por B. G. Laws, que Sam Loyd batizou com o nome de tema ÍNDIO AMERICANO.

(6) A 1.ª parte constitui o tratamento *antigo* das despregaduras. Da 2.ª à 11.ª parte temos o tratamento *hipermoderno*.

NOTAS E COMENTÁRIOS SOBRE TERMOS TÉCNICOS DO QUADRO GERAL DE CLASSIFICAÇÃO

MINIATURA. — Problema de pequeno número de peças: até 7 no máximo.

MEREDITH. — Problema de 8 a 12 peças.

LEVE. — De 13 a 19 peças.

PESADO. — De mais de 19 peças.

CHAVE DE AMEAÇA. — Como seu nome indica é a que ameaça determinado mate, independentemente da resposta das pretas. Corresponde aos problemas de ataque.

CHAVE DE ESPERA. — É a que nada ameaça, a rigor. O mate sobrevirá pela obrigatoriedade de jogarem as pretas (*zugzwang*). Esta chave corresponde aos problemas de bloqueio.

CHAVE DE BRÈDE. — É aquela em que a peça do lance inicial se desloca ao longo de uma fila, coluna ou diagonal — a fim de evacuar *determinada casa* e permitir o mate. Exemplo: a chave do problema 41 (diag. 247), que desimpede a casa e4, necessária ao cavalo para a realização da ameaça 2. C4R mate.

CHAVE BRISTOL. — No lance inicial, uma peça corre ao longo de uma fila, coluna ou diagonal, a fim de desimpedi-la: isto

Diagrama 211

F. HEALEY

O "BRISTOL"

Prob. 5 — Mate em 3 lances

permitirá a outra peça deslocar-se ao longo dessa mesma fila, coluna ou diagonal — e efetuar o mate. O nome deriva do célebre problema de F. Healey, que obteve o 1.º prêmio no torneio de

Bristol, em 1861 (veja-se diag. 211). O tema, embora seja mais característico dos problemas em 3 ou mais lances, também pode ser aplicado ao 2-lances.

ESCOLA PRECLÁSSICA. — Vai até meados do século passado, quando surgem o famoso *Indiano* (1845) e o *Bristol* (1861). Os problemas primitivos eram longos, em geral, e constavam de uma série quase ininterrupta de xeques. O pobre rei adversário era acuado de uma ponta à outra do tabuleiro.

ESCOLA ALEMÃ. — "Distingue-se pela harmonia entre as diversas qualidades do problema, de tal modo que as suas obras-mestras produzem a impressão do apurado, do perfeito; foram equiparadas às obras da *arte grega*. É a escola clássica por excelência; como nota característica pode considerar-se a preponderância da economia, especialmente no quadro do mate, que deve ser puro e econômico ou, pelo menos, econômico" (Paluzie y Lucena).

ESCOLA BOÊMIA. — Caracteriza-a a extrema predileção pelos mates puros e econômicos.

ESCOLA INGLESA. — Distingue-se pela sua aversão aos duais.

ESCOLA ECLÉTICA ou DE AGRUPAMENTO. — Os problemas desta escola reúnem, "pelos menos, dois jogos principais". Há "agrupamento" de temas.

ESCOLA NORTE-AMERICANA. — É a verdadeira escola romântica: sacrifica as demais qualidades do problema à surpreendente audácia de uma idéia. É a escola das chaves espectaculares.

BLOQUEIO. — É a posição inicial (antes da chave), em que, a cada resposta das pretas — há um mate preparado. Se as pretas não fossem obrigadas a mover, as brancas não poderiam dar mate no número indicado de lances. As pretas perdem, pois, pela sua obrigação de jogar; é o que se denomina *zugzwang*.

BLOCO COMPLETO. — É o problema em que a posição de bloqueio já se acha *completamente* preparada antes da chave; nestes casos, geralmente, a chave é um tranqüilo e inocente lance de espera. No bloco-completo, o *set-play* abrange, pois, *todos* os movimentos das pretas. (Para a definição de set-play, vide pg. 222.)

BLOCO INCOMPLETO. — O bloqueio está incompleto: para uma ou mais respostas das pretas não há, antes da chave, um mate já pronto. A chave *completará* esses mates que faltam, armando o bloco completo.

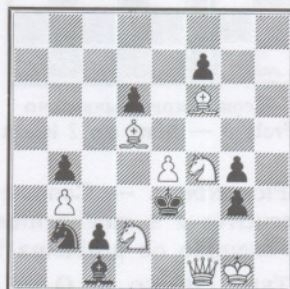
BLOCO-PARA-BLOCO. — Antes da chave já existe um bloco completo. A chave transforma esse bloco em outro diferente, com

um ou mais mates mudados. Examine-se o problema n.º 3 (diag. 208), que é um notável exemplo de bloco-para-bloco, com *todos* os mates mudados (e um mate acrescentado).

BLOCO INVISÍVEL. — É o problema de bloqueio em que não se vê — antes de realizada a chave — mate algum já preparado. Exemplo: diag. 212. Feito o lance inicial surge, repentinamente, a posição de bloqueio completo, com os 4 mates de *zugzwang*.

Diagrama 212
G. B. VALLE

BLOCO INVISÍVEL
Prob. 6 — Mate em 2 lances

Diagrama 213
J. COLPA

BLOCO-AMEAÇA
Prob. 7 — Mate em 2 lances

BLOCO FALSO OU BLOCO-AMEAÇA. — É o que apresenta, na aparencia, todas as características dum bloco completo — mas possui chave de ataque. Temos um belo exemplo no prob. n.º 7 (diag. 213). Antes de realizada a chave, a posição aparenta ser um bloco completo: a cada movimento possível das pretas, já existe um mate das brancas, previamente preparado. Será inútil, porém, procurar o lance de espera, ou tentar descobrir um bloco-para-bloco: o problema é de ataque e todos os seus mates são mudados.

ATAQUE. — É a posição que requer uma chave de ameaça, para a solução do problema.

TEMA ÍNDIO AMERICANO. — Consiste no seguinte: "Corridas paralelas, mas em sentidos opostos, de duas peças — uma abandonando um camarada ao inimigo e a outra tomando-o. Se esta (a preta) efetivamente tomar a branca, a peça da chave passa sobre a casa evacuada e toma uma outra peça preta, dando mate. Em resumo: as brancas tentam as pretas a fazerem uma excursão igual à sua, a fim de afastarem um obstáculo da linha onde pretendem dar mate" (Aubrey Stuart). Um belo exemplo desse tema é o problema 8 (diag. 214).

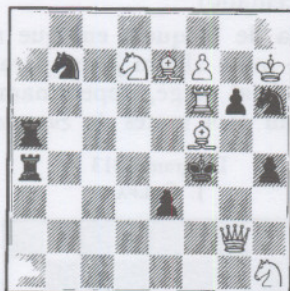
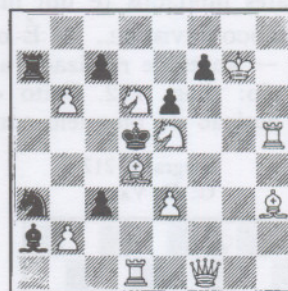
Diagrama 214
SAM LOYD

Tema: ÍNDIO AMERICANO
Prob. 8 — Mate em 2 lances

Diagrama 215
FRANK JANET

Tema: PICKANINNY
Prob. 9 — Mate em 2 lances

PICKANINNY. — Consiste na realização de 4 mates diferentes, consecutivos a 4 movimentos de um peão preto. Veja-se um notável exemplo no problema 9 (diag. 215).

TEMA INDIANO. — O seu nome deriva de um problema, cuja autoria permaneceu desconhecida durante longo tempo. O problemista inglês Keeble descobriu-lhe o autor: o Reverendo H. A. Loveday (1815-1848), capelão inglês natural da Índia. Foi publicado pela primeira vez em 1845, com a seguinte disposição: 8. 8. 1p5B. 1p2p3. 4r1P1. 1P3c2. P4PB1. R2T4 (mat em 4 lances).

Todavia, a versão original era incorreta: tinha várias soluções. A forma apresentada no diag. 216 é o mesmo problema *Indiano*, porém levemente retocado a fim de serem eliminados os furos.

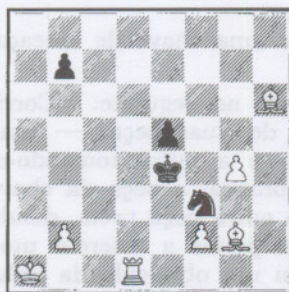
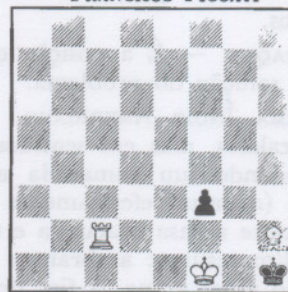
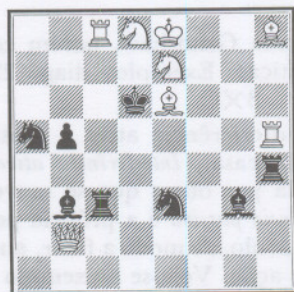
Diagrama 216
H.A. LOVEDAY

O "INDIANO"
Prob. 10 — Mate em 4 lances.

Diagrama 217
FRANCISCO FIOCATI

Tema: INDIANO
Prob. 11 — Mate em 3 lances.

A idéia é evitar uma posição de empate por meio de auto-interferência (cobertura de uma peça por outra da mesma cor). O mate sobrevém por desinterferência, isto é, por meio de xeque-descoberto. Como se vê, trata-se de um tema a ser realizado por peças brancas, em problemas de mais de 2 lances. Fiocati, exímio compositor brasileiro, conseguiu desenvolver o tema num famoso 3-lances, que é um prodígio de simplicidade (diag. 217). Esta miniatura é impossível de superar, certamente, na beleza, elegância e economia de forças — com que apresenta o tema Indiano.

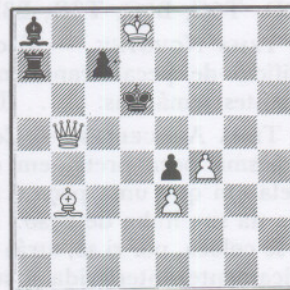
A rigor, o tema não pode ser desenvolvido num problema de 2 lances. Por extensão, todavia, denomina-se tema "Indiano", nos 2-lances, a realização de múltiplas auto-interferências pretas na mesma casa. Exemplo: o problema n.º 12 (diag. 218), que apresenta 6 auto-interferências pretas numa determinada casa (com sacrifício), as quais dão origem a 6 variantes temáticas.

Diagrama 218

SUBRAHMANYAN E SUNDRA

Tema: INDIANO

Prob. 12 — Mate em 2 lances

Diagrama 219

RUDOLF L'HERMET

Tema: GRIMSHAW

Prob. 13 — Mate em 2 lances

O problema de Loveday inaugura a nova era da Arte de Caissa. O tema Indiano é o precursor das idéias modernas; ele dá origem, especialmente, aos temas de interferências e desinterferências.

TEMA GRIMSHAW. — Consiste na interferência recíproca de uma torre e de um bispo pretos, na mesma casa, o que dá origem a dois mates diferentes. Também pode tratar-se da interferência recíproca de um peão (na sua casa inicial) e de um bispo. O elegante *meredith* do diag. 219 tem o extraordinário mérito de realizar os dois tipos de Grimshaw, ao mesmo tempo (1. . . T2C e 1. . . B2C constituem o Grimshaw de T e B; 1. . . P3B e 1. . . B3B formam o Grimshaw de P e B). No problema n.º 14 (diag. 220), o Grimshaw

(*) Vide, a respeito deste problema (no APÊNDICE, p. 289), as antecipações de Meyer, Wurzburg e Hegrefe.

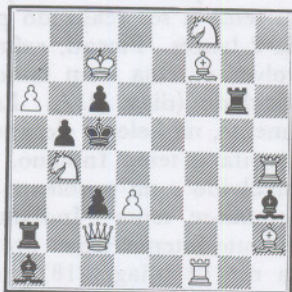
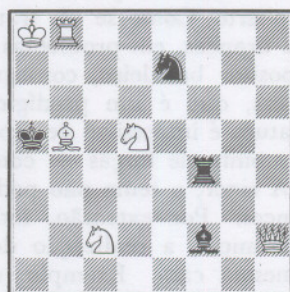
Diagrama 220
L. I. Loschínski

Tema: Grimshaw
Prob. 14 — Mate em 2 lances

Diagrama 221
B. v. Tomasits

Tema: Novotny
Prob. 15 — Mate em 2 lances

foi realizado três vezes: ao todo, 6 variantes temáticas (T7CD, B7CD; T5C, B5C; T3R, B3R).

Tema Novotny. — É o mesmo tema Grimshaw, porém com sacrifício de peça branca na casa crítica. Exemplo: diag. 221. Variantes temáticas: 1... T×C e 1... B×C.

Tema Arguelles. — Consiste na interferência ativa e passiva da mesma peça preta, em determinada casa. *Interferência ativa* é aquela em que uma peça é interceptada por outra que se move e entra na sua linha de ação. Na *interferência passiva* é a própria peça que se coloca, por si só, atrás de um obstáculo, de modo a ficar, automaticamente, interferida a sua linha de ação. Veja-se o exemplo do

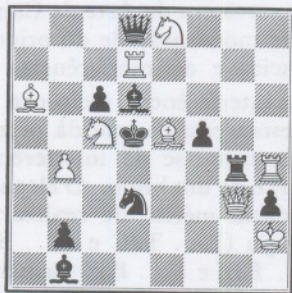
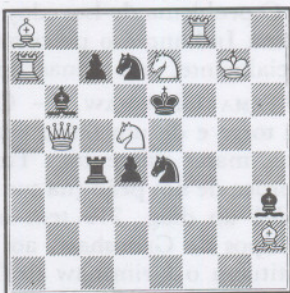
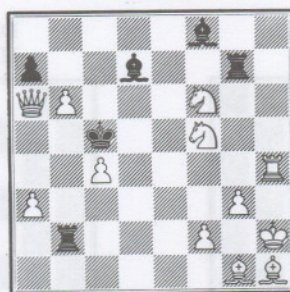
Diagrama 222
A. F. Arguelles

Tema: Arguelles
Prob. 16 — Mate em 2 lances

Diagrama 223
G. H. Drese

Tema: dupla interferência
Prob. 17 — Mate em 2 lances

diag. 222. A casa crítica é f4. Após 1 . . . P5B há interferência *ativa* da T pelo P. Após 1 . . . T5B há interferência *passiva* da T pelo P. Os mates temáticos são dados em função dessas duas interferências.

Dupla interferência. — O tema gira em torno de uma casa do campo do rei preto (casa crítica), vigiada por duas peças brancas. Feita a chave, a ameaça inicial intercepta uma dessas peças: para desfazer a ameaça, as pretas interceptam a outra peça branca; e surge, então, a variante temática. No exemplo apontado (diag. 223), a casa crítica é e5. A ameaça inicial (2. C4B) intercepta o bispo de h2. As variantes temáticas surgem, pois, quando as pretas interferem, em c5, a ação da dama branca: 1 . . . P4B, C(2)4B, C(5)4B, B4B e T4B. Observe-se que estas duas últimas defesas constituem um Grimshaw.

Tema Java. — É análogo ao tema da Dupla Interferência, mas aqui as intercepções visam *evitar duais* e precisar o mate, que apresenta um jogo de auto-interferências brancas. Examine-se o exemplo do diag. 224. Após a chave, a ameaça (2. C4R) intercepta a ação do B de h1 e da T de h4 sobre as casas críticas c6 e c4 que estão dominadas, também, pela dama branca. As defesas temáticas 1 . . . T3CD e 1 . . . T4CD interferem, por sua vez, a ação da dama sobre uma ou outra casa crítica — e permitem xeques-descobertos precisos (2. P4B, com auto-interferência da T e 2. P3B, com auto-interferência do B).

Diagrama 224
M. Barulin

Tema: Java
Prob. 18 — Mate em 2 lances

Válvula. — É um movimento de peça preta que *abre* uma linha de defesa a outra peça preta, mas lhe *fecha* uma segunda linha

de defesa. Veja-se o exemplo do diag. 225. Feita a chave, a ameaça é 2. T8C mate. Se 1. . . . P3B, o peão preto desinterfere a diagonal da dama preta, o que impede o mate de T em 8C; mas, ao mesmo tempo, o peão interferiu a ação horizontal da dama, o que permite 2. T6T mate. Se 1. . . . P4B temos outra válvula (com as mesmas peças, aliás) e o mate 2. C(4)3B.

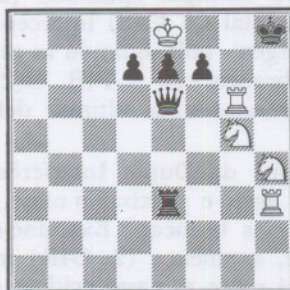
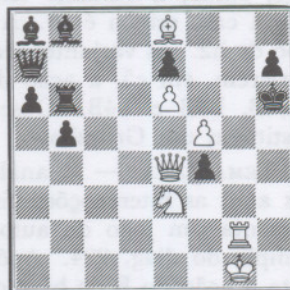
Diagrama 225
A. G. Hume

Tema: válvula
Prob. 19 — Mate em 2 lances

Diagrama 226
Demétrio Schead

Tema: biválvula
Prob. 20 — Mate em 2 lances

Biválvula. — É o movimento de uma peça preta que *abre* uma linha de defesa preta e, simultaneamente, *fecha* outra linha de defesa de peça preta *diferente*. Já se viu que a válvula age sôbre a mesma peça preta. A biválvula atua sobre *duas* peças pretas, interferindo uma, desinterferindo a outra.

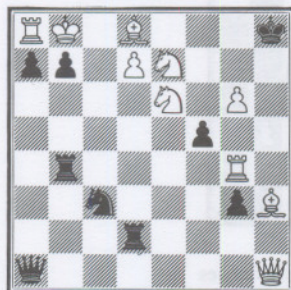
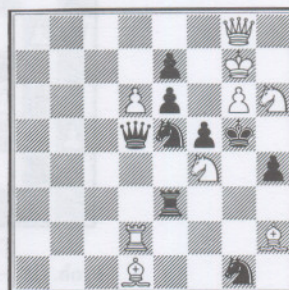
Diagrama 227
H. Lies

Tema: válvulas e biválvulas
(numa *rosácea de cavalo*)
Prob. 21 — Mate em 2 lances

Diagrama 228
H. Weenink

Tema: dupla válvula e válvula mista
Prob. 22 — Mate em 2 lances

No problema n.º 20 (diag. 226) há duas biválvulas: após 1 . . . T2C (ou 3B) e após 1 . . . T3D.

No exemplo do diag. 227, a rosácea completa do cavalo preto produz 4 válvulas e 4 biválvulas.

DUPLA VÁLVULA. — Consiste na desinterferência (por peça preta) de duas peças pretas, mais a interferência de uma peça preta. Observe-se o problema n.º 22 (diag. 228). Se 1. . . C(4)6B há desinterferência da D e da T (o que impede as duas ameaças brancas: 2. D×PR e 2. D×PB); mas, ao mesmo tempo, o cavalo interfere uma peça preta — o que é suficiente para haver *dupla válvula*. Aliás, o exemplo é riquíssimo pois o cavalo interfere, ao mesmo tempo, duas peças pretas (D e T) e uma branca (B de d1).

VÁLVULA MISTA. — Quando a peça preta age sobre uma peça preta e sobre outra branca, interferindo e desinterferindo linhas de ação de cor diferente — temos a *válvula mista*. No mesmo exemplo anterior (diag. 228), e na mesma variante, 1. . . C(4)6B, aparece a válvula mista: desinterferência da D preta (ou da T preta) + interferência do B branco.

Diagrama 229
N. EASTER

Tema: BRASIL
Prob. 23. — Mate em 2 lances

TEMA BRASIL. — Possui 3 elementos:

1.º) desinterferência preta } nas defesas pretas
2.º) desinterferência branca } nas defesas pretas
3.º) auto-interferência branca (nos mates).

Na defesa, uma peça preta abre linhas* mistas (de peças pretas e brancas). E a seguir, no mate, as brancas interferem linha bran-

(*) Linha, aqui, equivale a fila, coluna ou diagonal.

ca, ora com uma, ora com outra peça (os dois mates não podem ser dados simultaneamente).

Examine-se o exemplo do diag. 229. O C preto de b3 desinterfere a D preta (pregando a D branca e impedindo a execução da ameaça 2. D8R). Mas, ao mesmo tempo, desinterfere o B branco de a2. Isto permite a subseqüente auto-interferência da T branca de a7, nas duas variantes temáticas: 1. . . C4B; 2. B7R! e 1. . . C outro; 2. C7D.

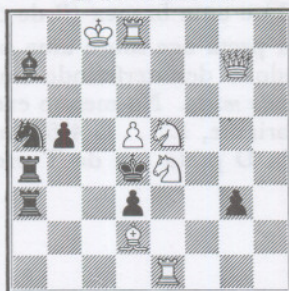
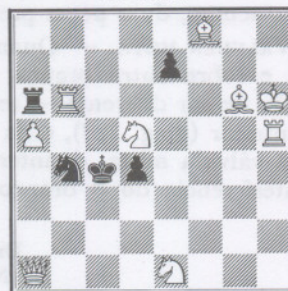
Diagrama 230
G. H. Goethart

Tema: conversão Goethart
Prob. 24 — Mate em 2 lances

Diagrama 231
A. Mari

Tema: Foschini
Prob. 25 — Mate em 2 lances

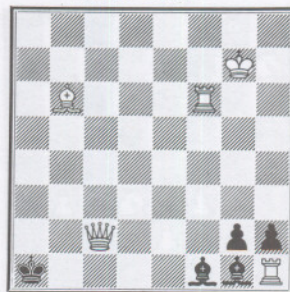
Conversão Goethart. — Consiste na transformação de xeques ao rei branco — existentes na posição inicial — em pregaduras duma peça branca. Veja-se o exemplo do diag. 230. Após a chave, em lugar dos dois xeques ao rei branco, aparecem duas pregaduras de peça branca, as quais dão origem às duas variantes temáticas.

Tema Foschini. — O rei preto tem duas casas de fuga e está ameaçado por uma bateria branca. Duas peças pretas tomam conta desta bateria; mas, nas variantes de fuga, o R prega uma ou outra destas peças pretas, de tal modo que as brancas aproveitam a pregadura e fazem funcionar a bateria, enquanto anulam a peça preta restante. Examine-se o exemplo do diag. 231. Após a chave, se 1. . . . R4B, o peão preto fica pregado, o que permite desmascarar a bateria C-T, enquanto o cavalo preto é aniquilado: 2. C×C mate. Se 1. . . . R6C, o cavalo preto fica pregado, o que permite o funcionamento da outra bateria (C-B): 2. C×P mate.

Temas Schiffmann e Nietvelt. — São temas análogos. Em ambos, a defesa das pretas provoca uma autopregadura; as brancas, então, ficam sem poder executar a ameaça inicial, porque despre-

Diagrama 232
J. A. Schiffmann

Tema: Schiffman
Prob. 26 — Mate em 2 lances

Diagrama 233
Niels Hoeg

Tema: Semipregadura
Prob. 27 — Mate em 2 lances

gariam a peça preta, a qual impediria o mate. Este é o mecanismo geral dos dois temas. Se a despregadura prevista pelas pretas tem lugar por *intercepção* — as defesas correspondem ao tema Schiffmann. Se a despregadura se processa por *retirada da peça que prega* — temos o tema Nietvelt.

No exemplo do diag. 232 as pretas tomam o PD, provocando autopregadura; mas as brancas ficam sem poder realizar a ameaça — 2. C6B mate — porque este lance despregaria a peça preta, por *intercepção*. Trata-se, pois, de uma defesa Schiffmann. As variantes temáticas são 1. ... D×P e 1. ... T×P.

Semipregadura simples (*half-pin*) — Duas peças pretas semipregadas constituem a essência do tema: quando uma delas sai do eixo da pregadura, o mate sobrevém "nas bochechas da outra"... O problema n.º 27 (diag. 233) é um elegante, preciso e econômico exemplo do tema.

Tema Hume. — Uma peça preta semipregada, ao tentar aparar a ameaça inicial, desprega uma peça branca: esta dá o mate, em presença da outra peça preta que ficou pregada. Examine-se o exemplo do problema n.º 28 (diag. 234). A ameaça é 2. P4D mate. Se 1 ... C(3D)4C, a T branca é despregada e esta executa o mate em e6, enquanto o cavalo pregado de c7 nada pode fazer. A outra variante temática é 1 ... C3R; 2. D4R mate. Na variante 1 ... C(2B)4C há, também, uma despregadura de T; mas esta não dá o mate à revelia de uma peça preta pregada, já que o cavalo de d6 não pode interferir, de modo algum, no mate 2. T5B.

Tema Hume-invertido. — É semelhante ao anterior, mas aqui a defesa das peças pretas semipregadas provoca a pregadura

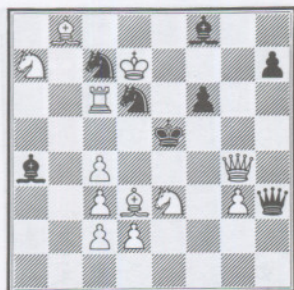
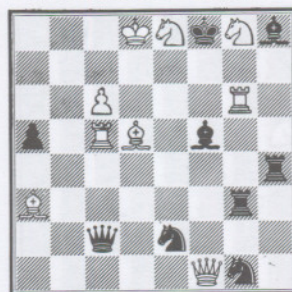
Diagrama 234
C. W. Sheppard

Tema: Hume
Prob. 28 — Mate em 2 lances

Diagrama 235
Martone e Castellari

Tema: despregadura preventiva
Prob. 29 — Mate em 2 lances

de uma peça branca (em lugar de uma despregadura, como no tema Hume).

Despregadura preventiva. — A ameaça branca é um movimento que *pregaria* uma peça preta capaz de impedir o mate; as pretas aparam a ameaça interpondo uma peça na linha da pregadura. A natureza do mate que sobrevém — é pormenor secundário, neste caso. O tema se fundamenta, tão-só, nas defesas pretas; e não no modo de se produzir o mate. No exemplo do diag. 235, as variantes temáticas correspondem às seguintes defesas: 1. . . . T5BR, T6BR, C5B e C6BR.

Tema Goethart. — No mate as brancas despregam uma peça preta que poderia fornecer uma defesa, se as pretas não tivessem interceptado a sua linha de ação ao aparar a ameaça inicial. Veja-se o exemplo do diag. 236. Se 1 . . . B4B ou 6B, as pretas desfazem a ameaça, mas interferem a ação da dama preta, o que permite o mate eco 2. D1C. A dama preta foi despregada, mas a intercepção do bispo impede a defesa. As outras variantes temáticas são 1. . . . B3R ou 1. . . . C3R, que dão origem ao segundo mate Goethart (que também é mate eco).

Tema Anti-Goethart. — As brancas ameaçam um mate Goethart, mas as pretas se defendem destruindo a auto-interferência, quer pelo jogo da peça que interfere, quer pelo deslocamento da peça interferida. No exemplo do diag. 237, as brancas ameaçam um mate Goethart: a dama preta será despregada, mas não poderá impedir o mate por causa da auto-interferência do bispo e do peão pretos (em c3 e e4). As defesas temáticas são 1 . . . B(6) move, 1 . . . P6R e 1 . . . D3 e 4B.

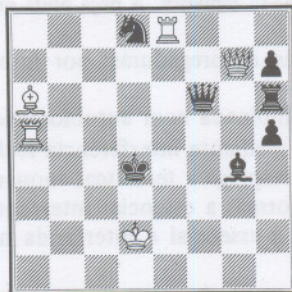
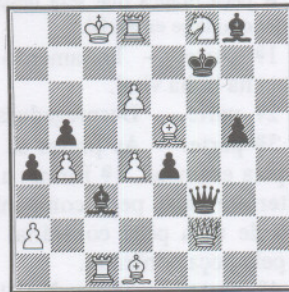
Diagrama 236
F. Frankel

Tema: Goethart
Prob. 30 — Mate em 2 lances

Diagrama 237
F. W. Nanning

Tema: anti-Goethart
Prob. 31 — Mate em 2 lances

Tema Goethart+Anti-Goethart. — Consiste na combinação dos dois temas precedentes. As brancas ameaçam um mate Goethart; as pretas desfazem a auto-interferência para evitar esse mate, mas provocam nova interferência que permite outro mate Goethart. Estude-se o exemplo do diag. 238. A ameaça (2. D×C) é um mate Goethart, pois desprega a T; mas esta nada pode fazer porque o B preto interfere horizôntalmente. Na variante temática 1. . . . B3R, o bispo evita esse Goethart, mas torna a interferir a T preta, verticalmente, o que permite outro mate Goethart: 2. D4D.

Super-tema Ellerman. — É o mais fecundo dos temas modernos no 2-lances. Como se vê, pelo quadro geral da classificação — o super-tema Ellerman consiste, na essência, em *despregaduras de uma peça branca.*

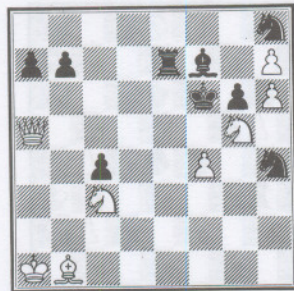
Diagrama 238
J. Buchwald

Goethart + anti-Goethart
Prob. 32 — Mate em 2 lances

Diagrama 239
A. Ellerman

Tema: Ellerman
Prob. 33 — Mate em 2 lances

Definamos, brevemente, as características de cada uma das partes do super-tema Ellerman.

A peça branca que será despregada chama-se **temática.** A peça preta que prega denomina-se **essencial.**

1ª parte. – Tratamento antigo das despregaduras: por interferência na linha vital.

2ª parte. – Despregadura direta combinada com autobloqueio.

3ª parte. – As pretas se defendem mediante interferência realizada pela essencial. 1ª forma: a essencial desprega a temática, enquanto interfere uma peça companheira. 2ª forma: a essencial intercepta a ação de uma peça contrária. 3ª forma: a essencial é interferida no mate pela peça contrária.

4ª parte. – Tema MARI-1 (*Statu quo*). A chave (sempre um lance de rei) desprega uma peça branca A, mas prega uma branca B. Na defesa temática, as pretas – *indiretamente* – pregam A, mas despregam B (diag. 252-A). [O tema SCHOR-1 (veja diag. 252-B) é análogo, mas aqui as pretas pregam A e despregam B – *diretamente*].

5ª parte. – Autopregadura da essencial.

6ª parte. – Tema HUME. A essencial desprega a peça branca e, ao mesmo tempo, prega a sua companheira de uma semipregadura (*half-pin*).

7ª parte. – A essencial dá origem a xeque-cruzado.

8ª parte. – Tema SCHOR-2. A chave é, simultaneamente, despregadura de peça preta e autopregadura de peça branca. Na defesa temática, a peça preta libertada desprega a peça branca. No diag. 240 há duas variantes temáticas: 1... C4D e 1... C7B, despregando, ora a D, ora o P das brancas.

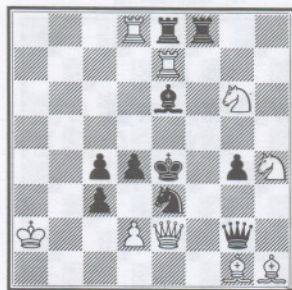
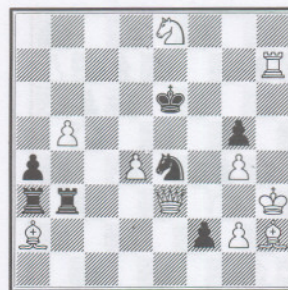
Diagrama 240
J. H. Barrow

Tema: Schor
Prob. 34 — Mate em 2 lances

Diagrama 241
C. Mansfield

Tema: Howard
Prob. 35 — Mate em 2 lances

O tema HOWARD difere do tema Schor em que a peça branca temática está já pregada na posição inicial; a chave, pois, é um simples deslocamento ao longo do eixo da pregadura. Este deslocamento permite a despregadura da essencial, a qual, por sua vez, despregará a peça branca nas variantes temáticas. O problema n.º 35 (diag. 241) apresenta duas vezes o tema Howard: 1 . . . C6C e 1 . . . C6B.

9.ª parte. — Enfeixa as combinações entre as diversas partes já estudadas.

10.ª parte. — Consiste na despregadura de *duas* peças brancas. A 3.ª forma desta parte constitui o tema WEENINK: duas despregaduras de peças brancas realizadas mediante duas defesas de Dupla Interferência. É o que se pode apreciar no exemplo do diag. 242, após 1. . . . D3C e 1. . . . T3C (defesas de Dupla Interferência, que despregam sucessivamente o C e a T brancos).

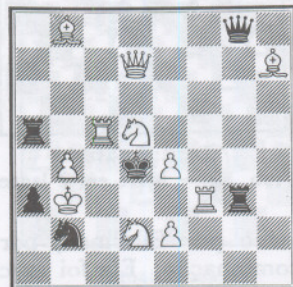
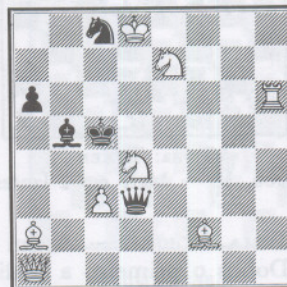
Diagrama 242
A. ELLERMAN

Tema: WEENINK
Prob. 36 — Mate em 2 lances

Diagrama 243
A. GULAIEFF

Tema: ELLERMAN
Prob. 37 — Mate em 2 lances

11.ª parte. — Despregadura de peça branca, combinada com movimentos de rei-bateria.

Apresentamos alguns exemplos para ilustrar diversas partes dos temas Ellerman.

No problema n.º 33 (diag. 239) há três variantes temáticas: 1 . . . D×C, 1 . . . D4R e 1 . . . D×PB. A primeira corresponde à 2.ª parte do tema Ellerman (combinação com autobloqueio): se não fosse a presença da dama em f5, o rei preto poderia fugir a essa casa quando as brancas jogassem 2. C5C. As outras duas variantes ilustram a 5.ª parte do Ellerman: autopregadura da essencial.

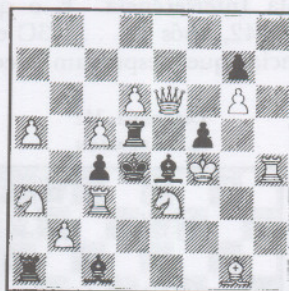
No problema n.º 37 (diag. 243) há 4 variantes temáticas.

TEMA TUXEN. — A variante temática reúne, *ao mesmo tempo*, três elementos estratégicos: uma despregadura de peça branca, uma semipregadura de peça preta e um xeque-cruzado. No diag. 244 temos um notável exemplo na variante 1... C4R+; 2.C3B mate.

TEMA LARSEN. — A variante temática apresenta, *ao mesmo tempo*, três elementos estratégicos: uma despregadura de peça branca, uma despregadura de peça preta e um xeque-cruzado. Veja-se o exemplo do diag. 245: se 1... P5B+; 2.C5B mate, com a reunião dos 3 elementos exigidos para a realização do tema.

Diagrama 244
K. A. K. LARSEN

Tema: TUXEN
Prob. 38 — Mate em 2 lances

Diagrama 245
K. A. L. KUBBEL

Tema: LARSEN
Prob. 39 — Mate em 2 lances

TEMA DOBBS. — Assim denominado por Ellerman, por ter sido Dobbs o primeiro a realizar tal combinação. Ela foi executada, pela primeira vez, no problema n.º 40 (diag. 246), apresentado

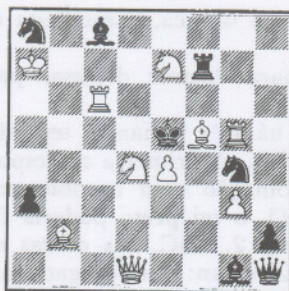
Diagrama 246
G. DOBBS

Tema: DOBBS
Prob. 40 — Mate em 2 lances

Diagrama 247
A. ELLERMAN

Tema: DOBBS
Prob. 41 — Mate em 2 lances

em 1914 a um concurso problemístico do Good Companion Club. O tema consiste no seguinte: as brancas têm duas das suas peças pregadas e, nas variantes temáticas, as pretas *despregam* uma e outra destas peças, ou as *tomam* para dar lugar a *xeques-cruzados*. No problema n.º 40 as variantes temáticas são: 1. . . . C2B e 1. . . . C3C (despregaduras de cavalos). 1. ... T×C† e 1. ... B×C† (que dão lugar a xeques-cruzados). O diag. 247 é outro notável exemplo do tema; as variantes temáticas são: 1. . . . C3R e 1. . . . C4B (despregaduras), 1. ... T×T† e 1. . . . B×D† (que dão origem aos xeques-cruzados).

Conseguiu-se complicar o tema Dobbs, reunindo 3 (três!) despregaduras e 3 (três!) xeques-cruzados, como no extraordinário exemplo do diag. 248.

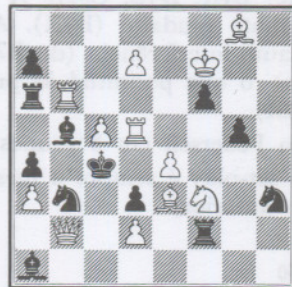
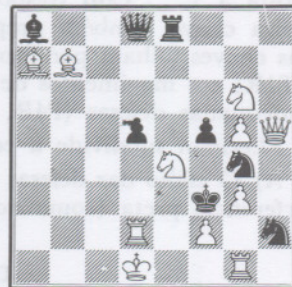
Diagrama 248
A. Ellerman

Tema: Dobbs
Prob. 42 — Mate em 2 lances

Diagrama 249
Demétrio Schead

Tema: Schead
Prob. 43 — Mate em 2 lances

Tema Schead. — Consiste em despregaduras de uma peça branca que forma parte de uma *bateria mascarada*. O belo problema n.º 43 (diag. 249) deu origem ao tema. As variantes temáticas são 1 . . . D3C e 1 . . . D4T. A primeira, pelo mecanismo da defesa, corresponde à 3.ª parte do Ellerman (a essencial interfere a ação de uma peça contrária). Na variante 1 . . . D×T† temos uma combinação da 5.ª parte com a 7.ª

Combinação Pedersen (também denominada "Correção Branca").

Ideada pelo dinamarquês Eigil Pedersen, em 1947. E apresentada ao mundo, no mesmo ano, pelo notável compositor argentino Arnoldo Ellerman – grande autoridade no 2-lances – com arrebatados louvores: "um novo e espantoso prodígio para o 2-lances", "alcances inimagináveis", "uma nova era para o 2-lances". (Não parece ter-se confirmado o entusiasmado prognóstico).

Consta de 3 elementos essenciais:

1) A peça chave tem de abrir uma linha a outra peça branca, a fim de que a ameaça possa ser executada.

Aparentemente, pois, haveria muitas soluções: qualquer movimento da peça chave. Na realidade, porém, são falsos furos (chaves falsas, *tries*), que tornam mais difícil o reconhecimento da única e verdadeira solução.

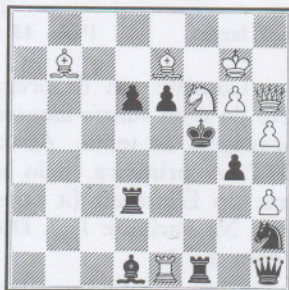
2) Há pelo menos 2 mates mudados: um para a chave verdadeira e um (ou mais) para os falsos furos.

3) Os falsos furos incorrem em erros estratégicos brancos (sobretudo auto-interferência), que permitem a adequada defesa preta.

No histórico exemplo de Pedersen (diag. 250), a peça chave é o C de 6B, que deve mover a fim de desinterferir o B(7R) e permitir a execução da ameaça 2. D5C mate. O set-play é 1. . . . C6B; 2. P×P. Falsos furos: C7D, C5D, C4R, com mates mudados em resposta a 1 . . . C6B (respectivamente: B4R, D4B, C3C). A verdadeira chave também prepara um mate mudado (B4R). As 3 falsas chaves falham por provocarem auto-interferência (do B7C e da T1R; em movimentos de bivávula) o que permitirá às pretas as adequadas defesas (P4R, B7R, R4R).

Ellerman subdivide a combinação Pedersen em 3 grupos:

A) O efeito das defesas pretas no set-play é sempre o mesmo: interferência preta (como no exemplo anterior).

Diagrama 250
E. Pedersen

Tema: Pedersen (A)
Prob. 44 — Mate em 2 lances

B) "Mistificação" da peça chave: o solucionista é induzido a mover determinada peça (com diversas variantes sedutoras), mas afinal a peça chave é outra. Exemplo: diag. 251. À primeira vista,

pareceria que deve mover-se o C4B, a fim de desinterferir a D e permitir 2. T6R mate. Mas . . .

C) Este grupo corresponde a uma notável invenção de Ellerman: no set-play, além dos mates mudados, há *mudanças nas estratégias pretas*. Isto é, o set-play, quer no começo (antes de feita a chave), quer nas provas ou na solução — ilustra diferentes efeitos de defesa preta. No exemplo do diag. 252, a defesa preta 1 . . . C6B funciona, ora como auto-interferência, ora como autobloqueio.

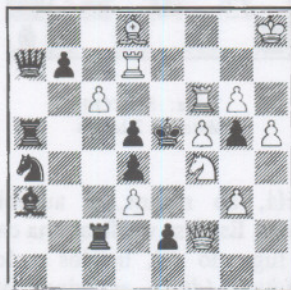
Diagrama 251
A. ELLERMAN

Tema: PEDERSEN (B)
Prob. 45 — Mate em 2 lances

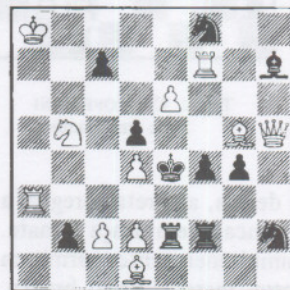
Diagrama 252
A. ELLERMAN

Tema: PEDERSEN (C)
Prob. 46 — Mate em 2 lances

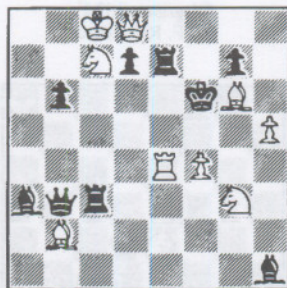
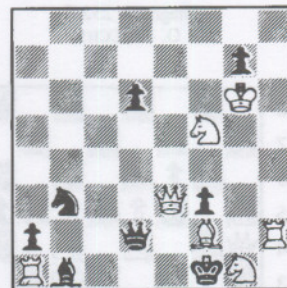
Diagrama 252-A
A. MARI

Tema: MARI-1 (*statu quo*)
Mate em 2 lances

Diagrama 252-B
L. SCHOR

Tema: SCHOR-1 (*statu quo*)
Mate em 2 lances

O abalizado problemista italiano Giuseppe Brogi denomina *Statu quo* o tema acima (diags. 252-A e 252-B). E o subdivide em duas *formas*, SCHOR e MARI, segundo forem *diretas* ou *indiretas* – respectivamente – a pregadura e a despregadura nas defesas temáticas.

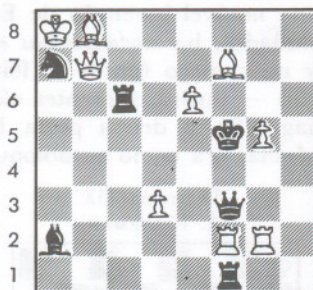
Diagrama 252-C
S. S. LEWMANN

Tema: CRISTOFFANINI
Mate em 2 lances

Diagrama 252-D
O. STOCCHI

Tema: STOCCHI
Mate em 2 lances

Na defesa, as pretas pregam a peça branca que ameaça o mate. Mas, simultaneamente, permitem que essa mesma peça branca, *deslocando-se ao longo da linha de pregadura,* dê mate. Variantes temáticas: 1… T4B (ou 3D) e 1… T5B.

Há, ao menos, 3 autobloqueios. Estes se verificam na casa de fuga do rei, ligados a dois *antiduais* (duais evitados). Variantes temáticas: 1… BxB, 1… T(c)xB e 1…CxB.

Diagrama 252-E
O. STOCCHI

Tema: ZAGORUJKO (interferências pretas)
Mate em 2 lances

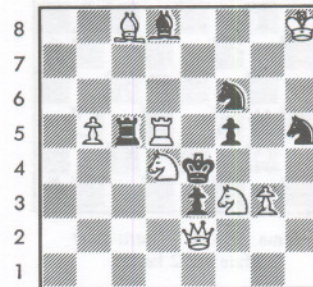
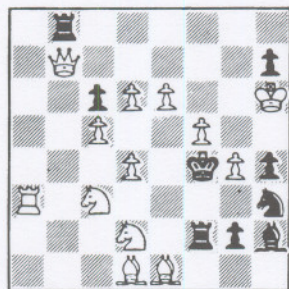
Diagrama 252-F
V. F. RUDENKO

Tema: ZAGORUJKO (autobloqueios)
Mate em 2 lances

Diagrama 252-G
S. SHEDEY

"O Zagorujko, mais do que um tema, é uma estrutura" (John Rice, *An ABC of chess problems,* London, Faber, 1970). "Uma das combinações mais atraentes e férteis do problema moderno" (Gino Mentasti, *Prontuario del problemista,* Sta. Ma. Capua Vetere, Scacco!, 1977).

O tema consiste em duas ou mais defesas, que se repetem – ao menos, em 3 fases distintas – e são seguidas por mates diferentes.

Há vários tipos de Zagorujko. O diag. 252-E apresenta interferências pretas. O diag. 252-F: autobloqueios. No diag. 252-G, Zagorujko *reduzido* (denominação criada por Michael Lipton), há menor número de mates, por transferência de mates ou por trocas recíprocas.

As 3 fases podem ser, por exemplo: o J.A. (jogo aparente, *set-play*), o J.E. (jogo de ensaio, falsos furos, *tries*) e o J.R. (jogo real).

SOLUÇÕES DOS 3 ZAGORUJKOS

252-E (interferências pretas)

J.A. 1… P3C; 2.C(d)6R
(*set*) B7C; 2.C3C

J.E. 1.C5B? (> 2.D4D)
(*try*) P3C; 2.B3D
B7C; 2.B3C
T5T!

J.R. 1.C2B! (> 2.D4D)
P3C; 2.DxP
B7C; 2.D4C

252-F (autobloqueios)

J.A. 1… TxT; 2.D2B
(*set*) CxT; 2.BxP

J.E. 1.C6R? (> 2.T4D)
(*try*) TxT; 2.C(e)5C
CxT; 2.CxT
P5B!

J.R. 1.C6B! (> 2.T4D)
TxT; 2.C5C
CxT; 2.C2D
RxT; 2.D3D
T5B; 2.T5R

252-G (Z. reduzido)

J.A. 1… R6R; 2.C2R
(*set*) R6C; 2.C5D

J.E. 1.DxPB? (> 2.C5D)
(*try*) R6R; 2.D4R
R6C; 2.D3B
T6C!

J.R. 1.D7C! (> 2.D5R)
R6R; 2.C5D
R6C; 2.C2R

Miscelânea

Lenda e origens

A mais famosa lenda sobre o aparecimento do xadrez é a que o atribui a Sissa, brâmane ou filósofo indiano. Teria ele inventado o jogo de xadrez a fim de curar o tédio do enfastiado rei Kaide. Como este lhe houvesse prometido a recompensa que desejasse, Sissa pediu um grão de trigo pela primeira casa do tabuleiro, 2 pela segunda, 4 pela terceira, 8 pela quarta e assim sucessivamente, dobrando a quantidade, até chegar à 64.ª casa. O rei ficou espantado perante um pedido que lhe pareceu tão humilde; e acedeu imediatamente à aparente insignificância da petição. Mas... feitos os cálculos, verificou-se que todos os tesouros da Índia não eram suficientes para pagar a recompensa pedida.

O número de grãos que Sissa tinha pedido, corresponde à fórmula $2^{64} - 1$, ou seja:

18 446 744 073 709 551 615

Esse número constitui um exemplo dos chamados números *monstruosos*. Tente-se avaliar o que ele significa, pelo seguinte: para contar de um até esse número ("um, dois, três", etc.) — trabalhando 24 horas por dia, e supondo que se demorasse *só um segundo* para cada um dos números consecutivos — seriam necessários 58 454 204 609 séculos, isto é, quase *sessenta bilhões de séculos!*

O tesoureiro da Coroa achou que seriam necessárias 16 384 cidades, que cada uma delas tivesse 1024 celeiros de 174 762 medidas cada um, e com 32 768 grãos cada medida. Um celeiro único para tamanha quantidade de trigo equivale a um cubo de mais de um quilômetro de lado.

Diz a Enciclopédia Espasa a respeito: para obter tal quantidade de grãos de trigo — seria preciso semear 76 vezes todos os continentes da terra!

Paluzie dá, de outra forma, uma idéia de número tão prodigioso: "O hectolitro de trigo contém, em média, 1 530 000 grãos; a colheita de trigo na Espanha (refere-se ao ano de 1909) foi de uns 50 milhões de hectolitros; pois bem, de acordo com esses dados, para pagar na integra a divida do rei indiano, não bastaria todo o trigo colhido atualmente na Espanha e acumulado durante 240 000 anos".

A quantidade pedida seria suficiente para cobrir toda a superficie da terra com uma camada de trigo de 2 cm de altura.

Críticos modernos apontam a origem do xadrez na longínqua e misteriosa Índia, a 3000 anos antes da era cristã. Outros pesquisadores, porém, têm atribuído o invento do xadrez aos egípcios, ao grego Palamedes (durante o sítio de Tróia), aos chineses, japoneses e outros povos antigos. Jogos semelhantes, mas não idênticos, existem há longo tempo na China, no Japão e na Birmânia.

O antecessor do atual xadrez foi, possivelmente, o *chaturanga* indiano, que era jogado por quatro pessoas ao mesmo tempo. Do *chaturanga* derivou o *chatrandch* dos persas, cujo tabuleiro se apresentava como o atual (8 × 8) e já era jogado por apenas dois parceiros.

Chaturanga vem do árabe *sitrány* e este do sânscrito *catur-anga*, "o de quatro membros ou corpos", referência às quatro armas do exército indiano — infantaria, cavalaria, elefantes e carros de combate — representados, respectivamente, pelos peões, cavalos, bispos e torres.

RESUMO HISTÓRICO

O xadrez apareceu na Europa durante a Idade Média. Foram os persas, talvez, que o levaram às regiões do Império Oriental, enquanto os árabes o difundiam pela Europa meridional e central. Em fins do século X, o xadrez arábico-persa já era conhecido e popular em diversas partes da Europa.

Afonso X o Sábio, ilustre rei castelhano do século XIII, senhor de grande cultura, redigiu entre suas muitas obras o *Libro de los juegos*, onde se encontra o *Livro del Acedrex* (em espanhol moderno: *ajedrez*), com vários capítulos dedicados ao jogo, a problemas e a estudos. Foi concluído em Sevilha, em 1283. O códice, um magnífico manuscrito em pergaminho, acha-se na blibioteca do mosteiro do Escorial.

O primeiro livro sobre xadrez é "Das guldin Spil", do mestre Ingold, impresso em Augsburgo, em 1472.

Durante a Idade Média as regras do jogo variam bastante, quer nos movimentos, quer no valor das peças. Só tardiamente começa a ser introduzido o roque.

O período científico do xadrez corresponde à Idade Moderna. A Espanha é o primeiro país que apresenta uma escola própria, com enxadristas e teóricos de renome universal: Lucena, Cerón e, sobretudo, o sacerdote Ruy López de Sigura, imortalizado no nome da popular abertura. Autor de um famoso tratado enxadrístico (impresso em 1561), é considerado "o pai, o verdadeiro fundador da teoria do xadrez".

Ruy López derrota, em Roma, o grande enxadrista italiano Giovanni Leonardo da Cutri. Mas este reabilita-se em 1575,

em Madrid (na corte de Filipe II), vencendo os mais notáveis jogadores da época — Ruy López, Afonso Cerón e Paolo Boi — no primeiro torneio internacional de mestres.

Leonardo recebeu, pela sua vitória, mil ducados e uma capa de arminho; além disso, sua cidade natal, Cutri (Calábria), ficou isenta de tributos durante 20 anos.

Leonardo é derrotado, mais tarde, pelo siracusano Paolo Boi. Após Leonardo e Paolo Boi, salientam-se Polerio, Salvio e Carrera.

No século XVII destaca-se o italiano Gioachino Greco, denominado *il Calabrese*. Foi o mais brilhante e famoso jogador da sua época; publicou um livro sobre xadrez, em 1621. Faleceu em 1634.

Desaparecido Greco, distinguem-se Scipione del Grotto, Janssen e Stamma (árabe). Os dois últimos foram batidos por Philidor, em Londres. Janssen, em 1746; e Stamma, no ano seguinte.

François-André Danican Philidor, francês, dominou o xadrez mundial durante quase meio século. Sua obra *Analyse du jeu des échecs*, publicada em 1749, "criou — afirma Alekhine — uma nova escola teórica".

Após a morte de Philidor (1795), adquirem renome Bernard, Carlier, Verdoni e Leger.

O francês Deschapelles aparece, em 1815, como o novo campeão. Sucede-lhe seu compatriota Labourdonnais, que o derrota em 1825, e é considerado desde então o maior jogador do mundo, até seu falecimento em 1840.

A morte de Labourdonnais, predomina Saint-Amant, até ser derrotado por Staunton (Paris, 1843).

O inglês Howard Staunton conserva a hegemonia mundial durante 8 anos. Sucede-lhe o brilhante enxadrista alemão Adolf Anderssen. Em 1851, em Londres, no primeiro torneio internacional dos tempos modernos, Anderssen derrota 15 adversários, inclusive o próprio Staunton, e se impõe como o novo campeão.

Surge, então, o jovem e genial norte-americano Paul Morphy, considerado — durante a sua brevíssima e fulgurante trajetória — o mais forte jogador do mundo. Após uma série de triunfos ressonantes, ratifica sua indiscutível supremacia, ao derrotar Anderssen num *match* (Paris, 1858), pela contagem categórica de 7 x 2. Tinha, então, 21 anos de idade.

Todavia, uma lamentável depressão mental afasta Morphy, prematuramente, do xadrez. Anderssen torna a ser considera-

do (1862) o melhor jogador da época, até que – em 1866 – é vencido, num match, por Steinitz, o imortal criador do jogo *posicional*. A velha escola romântica é superada: surge a definitiva escola *moderna*.

Embora alguns autores só admitam, como match *oficial* pelo campeonato mundial, o de Steinitz-Zúkertort, em 1886, Steinitz foi (praticamente) o Campeão Mundial desde 1866, durante 28 anos ininterruptos. Seus maiores rivais: Zúkertort, Tchigórin, Blackburne, Gunsberg, Bird e Winawer. Também se distinguiam: Mason, Mackenzie, Burn, Neumann.

Em 1894 empunha o cetro mundial o grande Lasker, cujo reinado dura 27 anos. Na sua época brilham: Rúbinstein, Tárrasch, Schlechter, Pillsbury, Maróczy, Marshall, Teichmann, Janówski, Yates, Bernstein.

Surge depois o fabuloso Capablanca, "a máquina de jogar xadrez". Ao seu lado destacam-se: Nimzóvitch, Tartakówer, Spielmann, Réti, Bogoliúbov, Vídmar, Duras, Grünfeld. E, mais tarde: Stoltz, Ståhlberg, Lílienthal, Torre, Euwe (campeão mundial em 1935).

Em começos do século aparece a escola hipermoderna, cujas idéias revolucionárias – apregoadas por Nimzóvitch, Réti e Breyer – florescem logo após a I Guerra Mundial.

Após Capablanca, Alekhine é o campeão durante quase duas décadas (com breve eclipse perante Euwe). Novos mestres adquirem prestígio internacional: Alexander, Colle, Denker, Eliskases, Fine, Flohr, Kashdan, Keres, Koltanowsky, Reshevsky, Sultan Khan, Thomas, Winter.

Em 1948, Botvínnik conquista o campeonato mundial, inaugurando a longa hegemonia soviética. Continuam a surgir brilhantes jogadores: Benkö, Bolesklávski, Bronstein, Gligoric, Kotov, Lombardy, Nájdorf, Smislov (campeão mundial em 1957), Stein, Tahl (campeão mundial em 1960).

Após recuperar o título duas vezes, Botvínnik (cujo reinado alcança o total de 15 anos) é derrotado, em 1963, por Petrossian. Em 1969 há um novo campeão: Spásski. Este, em 1972 – no match do século – capitula perante o norte-americano Fischer. Em 1975, Fischer recusa-se a defender seu título, que passa ao desafiante: Karpov. Este perdeu o match contra Kasparov, também soviético, atual Campeão Mundial.

Campeões mundiais

Na época anterior a Steinitz não existia o título de campeão mundial. Mas admite-se que, a partir de Ruy López, os mais fortes jogadores — dignos, portanto, de serem considerados Campeões do Mundo — foram os seguintes:

1570-1575 *Ruy López* de Segura (espanhol).
1575-1587 *Leonardo* da Cutri (italiano).
1622-1634 Gioachino *Greco* (italiano).
1745-1795 François-André Danican *Philidor* (francês).
1815-1820 Alexandre-Louis-Honoré *Deschapelles* (francês).
1824-1840 Louis-Charles Mahé de *La Bourdonnais* (francês).
1843-1851 Howard *Staunton* (inglês).
1851-1858 Adolf *Anderssen* (alemão).
1858-1862 Paul *Morphy* (norte-americano).
1862-1866 *Anderssen.*

CAMPEÕES OFICIAIS

1866-1894 Wilhelm Steinitz (judeu austro-tcheco, naturalizado norte-americano).
1894-1921 Emanuel Lasker (judeu alemão).
1921-1927 José Raúl Capablanca (cubano).
1927-1935 Alexandre Alekhine (russo, naturalizado francês).
1935-1937 Max Euwe (holandês).
1937-1946 Alekhine.
1946-1948 [Vago, pelo falecimento de Alekhine.]
1948-1957 Mikhail Botvinnik (russo soviético).
1957-1958 Vassili Smislov (russo soviético).
1958-1960 Botvinnik
1960-1961 Mikhail Tahl (letão soviético).
1961-1963 Botvinnik.
1963-1969 Tigran Petrossian (armênio soviético).
1969-1972 Bóris Spasski (russo soviético).
1972-1975 Robert J. Fischer (norte-americano)
1975-1985 Anatóli Karpov (russo soviético)
1985- Garry Kasparov (russo soviético).

Curiosidades

Cálculos matemáticos estabelecem que o rei, partindo da sua casa inicial (e1) — e seguindo o caminho mais curto, ou seja, em 7 lances — pode atingir a oitava casa (e8) de 393 modos diferentes.

Um fim de partida com o rei e torre contra rei pode formar 216 posições diferentes de mate; um final de rei e dama contra rei: 364.

Numa partida, após o 1.º lance (saída das brancas e resposta das pretas), podem produzir-se 400 posições diferentes. Após os 4 primeiros lances, este número se eleva a 318 979 564 000. Após os primeiros 10 lances o número de posições diferentes é de

169 518 829 100 544 000 000 000 000 000.

Calculando a população da Terra em 5 bilhões de habitantes (5 000 000 000), se todos se ocupassem – 24 horas por dia – em compor essas posições, na média de uma por minuto, levariam

64 000 000 000 000 de anos.

Dois reis podem ocupar no tabuleiro 3 612 posições diferentes. Dois reis e duas peças quaisquer podem formar, aproximadamente, 12 000 000 de posições diversas. Dez peças:

34 254 125 120 000 000.

* * *

O documento mais antigo, relativo ao xadrez, é possivelmente a pintura mural da câmara mortuária de Mera, em Sakarah (perto de Gizé, no Egito). Ao que parece, essa pintura, que representa duas pessoas jogando xadrez, ou um jogo semelhante – é de uns 3 000 anos antes da era cristã.

O primeiro problema que se conhece é o de Mutasim Bilah, califa que reinou em Bagdá, de 834 a 842. É um problema de mate em 9 lances. Em Forsyth: 1r6. TcT5. bC1p2t1. p1cDpB2. p2C1b1t. 8. 1P2P3. 1dBR4.

"Na Inglaterra o primeiro livro impresso, sabem qual foi? Um tratado sobre o jogo de xadrez, feito por um tal Caxton!..." (MONTEIRO LOBATO, *História do Mundo para as Crianças*, pg. 190). Na realidade, a 1.ed. do livro de Caxton, *The Game and Playe of the Chesse* (1474), foi o 2º impresso na Grã-Bretanha, mas o 1º em que foram empregados tipos metálicos.

A primeira secção de xadrez apareceu em 9 de julho de 1813, no *Liverpool Mercury*. A primeira revista de xadrez, *Le Palamède*, surgiu em Paris, em 1836. O primeiro *match* telegráfico realizou-se em 1844, entre Baltimore e Washington.

Grimshaw venceu o primeiro torneio de problemistas (reservado para compositores ingleses), em Londres, em 1854. Konrad Bayer foi o vencedor do primeiro concurso *internacional* de problemistas.

As partidas mais curtas (de matches e torneios), que se conhecem, são as seguintes:

Partida nº 92

GIBAUD	LAZARD
1. P4D	C3BR
2. C2D	P4R
3. P × P	C5C
4. P3TR?	C6R!

(Torneio de Campeonato)
Paris, 1924

Abandonam.

Se 5. PxC, D5T+;6. P3C, DxP mate.

Partida nº 93

COMBE	HASENFUSS
1. P4D	P4BD
2. P4R	P × P
3. C3BR	P4R
4. C × PR?	D4T+

(Torneio das Nações)
Folkestone, 1933

Abandonam.

As brancas perdem o cavalo

Partida nº 93-A

(Campeonato de Berlim, 1950)

LEHMANN	SCHULTZ
1. P4BD	P4D
2. P × P	C3BR
3. P4R	C × PR??
4. D4T+	Abandonam.

Partida nº 93-B

(Campeonato Juvenil da URSS, 1968)

ARZAMOV	VEREMEITCHIK
1. P4D	C3BR
2. C3BR	P4B
3. B4B?	P × P
4. C × P	P4R!

Abandonam.

Se 5. B × P, D4T+ e as brancas perdem o bispo.

Em 1950 foi achado o manuscrito árabe de Sarajevo, cópia — ao que parece — de um texto do ano 897. O manuscrito pretende que Aristóteles teria aconselhado seu discípulo, Alexandre Magno, nos seguintes termos. "Vejo que viajas constantemente. Quando estiveres só, quando te sentires um estrangeiro no mundo, joga xadrez. Este jogo erguerá teu espírito e será teu conselheiro na guerra."

A partida mais longa, terminada em vitória, é a que Wolf ganhou de Duras (Carlsbad, 1907): 168 lances. Durou 22 horas e meia.

O problema direto de maior número de lances é um do compositor húngaro Otto T. Bláthy, em que as brancas anunciam mate em 290 lances. Na categoria dos inversos, o mais longo também é de Bláthy: 342 lances.

O problema de fantasia em maior número de lances é um do compositor norte-americano Joseph N. Babson. A posição inicial consta de 46 peças, colocadas num tabuleiro de 100 casas (10 × 10). A solução tem **1866 lances!** Foi publicado em 1893, no *The British Chess Magazine*. Veja — no APÊNDICE — a reprodução fac-similar.

Numa partida em cadeia (por correspondência) tomaram parte 71 enxadristas diferentes da América e da Europa. Começou em Brooklyn (U.S.A.), em agosto de 1882, e terminou em Glasgow (Escócia), em março de 1883; durou 35 lances.

A partida por correspondência entre o Dr. K. Brenzinger, de Pforzheim (Baden, Alemanha) e F. E. Brenzinger, de Nova York — dois irmãos — demorou 16 anos: de 1859 a 1875. Foram jogados 50 lances.

O mestre inglês J. H. Blackburne jogou umas 50.000 partidas, em 40 anos (de 1860 a 1900).

O mestre Janowski fez, numa partida, um sacrifício de dama e anunciou, a seguir, mate em 10 lances. Idêntica proeza foi realizada por Alekhine numa simultânea (Paris, 1913).

A sra. J. W. Gilbert, em 1879, numa partida por correspondência com G. H. Gossip — anunciou mate em 35 lances! (Steinitz comprovou a sua exatidão.) É, possivelmente, o mate anunciado de maior número de lances. A posição inicial era: 8.2p5.2b2Bpp.2P5.pR2P1rP..1p6.

Steinitz, antigo campeão mundial, não perdeu nenhum *match* durante 28 anos. Lasker realizou essa proeza durante os 27 anos em que foi campeão mundial.

Em 30 anos de *matches* e torneios, Capablanca perdeu tão-só 36 partidas.

Alekhine foi o primeiro que conseguiu recuperar o título de campeão mundial de xadrez. Botvinnik é o único que realizou essa façanha duas vezes.

Capablanca jogou em 1903, em Cleveland, 103 partidas simultâneas (venceu 102 e empatou uma). Em 1922, Marshall jogou 156 simultâneas. Em Madrid, Lilienthal jogou 202. Em Buenos Aires, em 1940, Stahlberg estabeleceu novo recorde mundial: 400 partidas simultâneas (jogadas em 36 horas). Foi superado em 1977: o tcheco Hort jogou, em Reikjavik, 550 simultâneas (em 24 horas e 20 minutos). Hort andou uns 300 km e só teve 5 minutos de descanso a cada hora. Ganhou 477 partidas, empatou 63 e perdeu 10. Depois jogou 663 em 3 horas. Venceu em mais de 80%.

* * *

Durante longos anos, afirmava-se que Lasker e Taubenhaus tinham perdido uma partida contra Janowski e Soldatenkov, em Paris, em 1909, que era igual, lance por lance, a uma publicada em 1900, no *British Chess Magazine*. Mas o erudito inglês K. Whyld afirma, em 1976, que, na realidade, trata-se de uma partida entre Soldatenkov e Durnovo, jogada muitos anos antes e publicada, pela primeira vez, no *Shakmatny Zhurnal*, em 1898.

No torneio de Nova York, em 1924, Lasker venceu Maroczy em 30 lances, sem fazer um único movimento com a dama.

A defesa Philidor (1.P4R, P4R; 2.C3BR, **P3D**) foi criada, recomendada e posta em moda (em meados do século XVIII) pelo francês Philidor. Diz mestre Chernev que "Philidor jamais jogou a defesa que leva seu nome". O que acontece é que nos ficaram pouquíssimas partidas do genial autor de *L'analyse du jeu des Échecs* (embora ele tenha jogado milhares). E destas pouquíssimas que sobreviveram até nós, nenhuma apresenta (por mero acaso) a referida defesa. Mas ela se encontra, analisada, no livro de Philidor (vide *Análisis del juego de ajedrez*. 3.ed. Buenos Aires. Sopena. 1958. cap. "Cuarta partida", p. 35).

A seguinte partida foi jogada pela primeira vez no Congresso de Francfort, em 1887, pelo dr. Tarrasch contra Zukertort. Em 1890, em Manchester, num torneio de amadores, partida idêntica foi jogada por D. Y. Mills contra W. Schott. Na mesma ocasião e na mesma cidade (Manchester, 1890), num torneio de mestres, a partida foi repetida pela terceira vez, lance por lance, no encontro entre Tarrasch e Gunsberg!

Partida nº 94

PARTIDA ESPANHOLA

1.	P4R	P4R	7.	B3C	P4D
2.	C3BR	C3BD	8.	P × P	B3R
3.	B5C	C3B	9.	P3B	B2R
4.	O-O	C × P	10.	T1R	O-O
5.	P4D	P3TD	11.	C4D	D2D?
6.	B4T	P4CD	12-	C × B!	Abandonam.

* * *

Em 1893, num torneio internacional de 14 concorrentes, Lasker fez 100% dos pontos possíveis (13 vitórias, sem um empate sequer). Bobby Fischer repetiu a façanha 71 anos mais tarde, em 1964, ao vencer todas as partidas do campeonato nacional norte-americano, perante 11 adversários (entre eles, 5 Grandes Mestres e 2 Mestres Internacionais).

Em 1266, o sarraceno Buzzeca jogou duas partidas simultâneas às cegas. Em 1873, Philidor repetiu o feito e foi considerado "um fenômeno". Em 1858, Morphy jogou 8 simultâneas às cegas. No mesmo ano, Paulsen elevou o recorde a 10. Em 1876, Zukertort jogou 16. Pillsbury, em 1902, parece ter atingido o número de 22. Em 1925, em São Paulo, Réti jogou 29. Mais tarde, Alekhine e o belga Koltanowsky sobrepujaram, várias vezes, essa façanha. Em 1947 – mais uma vez em São Paulo – Najdorf estabeleceu novo recorde mundial: 45 partidas simultâneas, sem ver o tabuleiro! (Koltanowsky, em São Francisco, em 1960, jogou 56 partidas às cegas, porém *não simultâneas.*) O recorde atual está com o húngaro Janos Flesch (Budapeste, 1960): 52 simultâneas (+ 31 – 3 = 18).

Numa partida por telegrama entre a Inglaterra e os Estados Unidos, em 1900, Bellingham enviou uma mensagem abandonando a partida. No mesmo instante, seu adversário, Hodges, telegrafava oferecendo o empate!

É possível colocar 8 damas num tabuleiro sem que nenhuma ataque a outra? Há 12 soluções fundamentais que resolvem a questão; delas se derivam (virando o tabuleiro) mais 92 modos diferentes de solucionar o problema. Eis aqui duas das soluções:

Diagrama 253

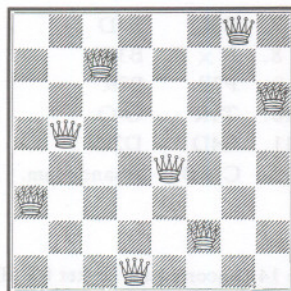
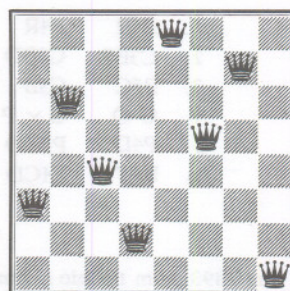



Diagrama 254

Pode o leitor achar as outras posições? Não é tão fácil como parece...

O mais difícil e apaixonante desse tipo de problemas é o chamado "pulo do cavalo": fazer com que o cavalo percorra *todas as casas do tabuleiro*, passando *só uma vez* por cada uma das casas. Grandes matemáticos, como o famoso Euler, dedicaram-se à análise e solução deste problema, autêntico e dificílimo quebra-cabeça.

Damos dois exemplos: um com trajetória aberta (diag. 255), outro com trajetória fechada (diag. 256). No primeiro, o cavalo tem de sair, forçosamente, de 1TD ou de 1BR. No segundo, pode partir de qualquer casa. (Há, ainda, muitas outras soluções).

Diagrama 255

40	21	58	9	38	19	56	7
59	10	39	20	57	8	37	18
22	41	50	47	30	27	6	55
11	60	29	26	51	48	17	36
42	23	46	49	28	31	54	5
61	12	25	32	45	52	35	16
24	43	2	63	14	33	4	53
1	62	13	44	3	64	15	34

PULO DO CAVALO
Trajetória aberta

Diagrama 256

36	13	40	9	38	27	32	29
41	8	37	12	33	30	25	22
14	35	10	39	26	23	28	31
7	42	15	34	11	48	21	24
16	61	6	43	20	59	52	47
3	64	19	60	49	44	55	58
62	17	2	5	56	53	46	51
1	4	63	18	45	50	57	54

PULO DO CAVALO
Trajetória fechada

Os meninos prodígios do Xadrez

Morphy (norte-americano) aprendeu a jogar xadrez aos 10 anos de idade (1847); aos 12 vencia o mestre Löwenthal e iniciava a meteórica trajetória; aos 20 era o maior jogador do mundo. Capablanca (cubano) tornou-se campeão nacional aos 12 anos (1900). Reshevsky (judeu polonês, hoje cidadão norte-americano) aprendeu a jogar aos 3 anos de idade; aos 5 exibia-se em simultâneas; aos 8 (1919) sua força equiparava-se à dos mestres internacionais. Fischer (meio judeu norte-americano) venceu o campeonato dos Estados Unidos (1958), aos 14. Também aos 14, Arturo Pomar ganhou o campeonato da Espanha (1946). Mecking (gaúcho) conquistou o campeonato brasileiro (1965) com 13 anos de idade.

O problema do "Sinal da Cruz"

Este problema apareceu numa história publicada em 1876 — *Como o diabo foi apanhado* (*lenda enxadrística*) — de autoria de Charles Godfrey Gimpel. O conto refere que o demônio jogava com as pretas. Na posição do diagrama, Satanás foi advertido de que levaria mate em 7 lances. No sétimo lance, o diabo soltou um grito desesperado — e sumiu! — ao ver que estava mate, na posição do "sinal da cruz". A cruz é completada nos seguintes lances:

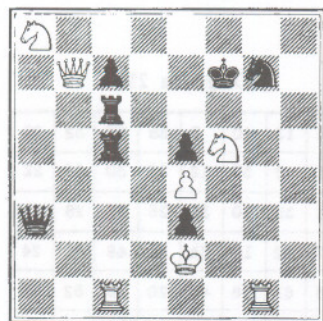



Diagrama 256-A

1.	T×C+	R3B
2.	D×T+	T×D
3.	T×T+	D3D
4.	T×D+	P×T
5.	C7B	P4D
6.	C×P+	R3R
7.	T7R mate.	

* * *

Muitas personagens da história — santos, papas, reis, políticos, guerreiros, artistas, escritores, filósofos, cientistas — cultivaram a nobre arte de Caissa. Entre eles: Santa Teresa de Jesus, São Francisco de Sales; diversos papas (Leão X, Urbano VII, Inocêncio X, Leão XIII); Filipe II, Carlos Magno, Richelieu, Luís XV, Napoleão, Frederico o Grande, Ivã o Terrível, o príncipe de Condé, Robespierre, Ney, Bismark, Moltke, Franklin; Mendelssohn e Schumann (músicos); Balmes, Diderot, Rousseau, Voltaire, Musset, Leibniz, Klopstock, Lessing, Schiller, Goethe, Hoffmann, Tolstoi, Dickens, Walter Scott, Tennyson, Ibsen, o matemático Euler, o astrônomo Leverrier; e muitos outros.

Entre nós, bastará citar Machado de Assis (vide pgs. 273 e 275 deste MANUAL) e Monteiro Lobato (vide *Barca de Gleyre*, 8.ª ed., 1.º tomo, pg. 234, carta de 5 de fevereiro de 1909 e outras).

Xadrez no Brasil

A "IMORTAL" BRASILEIRA

Esta é a mais famosa partida brasileira. É conhecida no mundo inteiro, através de antologias e estudos enxadrísticos. Foi publicada no *Schachzeitung*, de Berlim, e no *Handbuch*, de Bilguer, que a escolheu como exemplo do Gambito Evans. Está incluída no abalizado *The Golden Treasury of Chess* de Wellmuth (Philadelphia, U.S.A.). Foi comentada pelo mestre Roberto Grau, em termos altamente elogiosos, no erudito *Tratado General de Ajedrez* (vol. II, p. 56). E foi selecionada pelo grande Lasker no seu famoso *Manual of Chess* (New York, Dover, 1960. p.141-142).

Partida nº 95

CALDAS VIANA — A. SILVESTRE DE BARROS

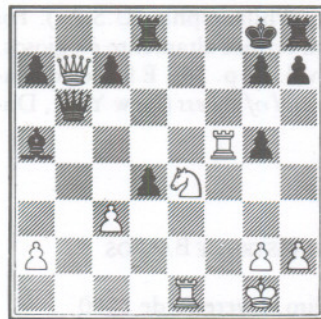
Clube de Xadrez do Rio de Janeiro, fevereiro de 1900

GAMBITO EVANS ACEITO

"Una obra maestra brasileña". "Famosa partida entre el maestro brasileño Caldas Viana, una de las legítimas glorias del ajedrez sudamericano, y Silvestre" (Grau).

1. P4R — P4R
2. C3BR — C3BD
3. B4B — B4B
4. P4CD — B × P
5. P3B — B4T
6. P4D — P × P

7.	O-O	P3D
8.	D3C	D3B
9.	P5R	P × PR
10.	T1R	B2D
11.	B5CR	D4B
12.	C × PR	C × C
13.	P4B	P3BR
14.	D × P	T1D
15.	P × C	P × B
16.	T1B	D × P
17.	C2D	C2R
18.	TD1R	D4BD
19.	B7B+	R1B
20.	B6C+	B4B
21.	B × B	C × B
22.	C4R	D3C
23.	T × C+	R1C

Diagrama 257

Posição após 23... R1C

"Neste momento — comenta Grau — as brancas acharam um lance notável, de problema, que cria inúmeras dificuldades às pretas. Convidamos o leitor a estudar a posição — antes de prosseguir com a leitura — a fim de ver se consegue apanhar a idéia do mestre. As brancas devem tirar proveito da posição defeituosa do monarca preto que se acha, na realidade, "a tiro de mate". Ou seja, que o primeiro xeque poderia ser fatal para as pretas. E isto permite a Caldas Viana o seguinte belíssimo lance:

24. C6D!!

Defende a dama, que não pode ser capturada, porque após D×D e C×D as brancas ganham uma peça. Não pode ser eliminado o cavalo com a torre por causa de T8R mate. Nem mesmo com o peão, em virtude de D5D ou D7B mate. Igualmente, a dama não pode capturar o cavalo branco em razão de D3C† e, se 25... D4D, seguir-se-ia 26. D×D†, T×D; 27. T8R mate. Há, pois, uma perfeita engrenagem de mates que nascem da bem pouco invejável situação do rei preto. Mas, na realidade, tudo isto não se justificaria se as brancas não tivessem mais do que a vulgar idéia de explorar um erro de cálculo do adversário. Elas, porém, apontam a um alvo mais elevado. O que as brancas desejam é poder dar um xeque com a dama em 5D; e, para isso, levantam uma barreira com o cavalo".

24.	...	P×P+
25.	R1T	P3TR
26.	D5D+	R2T
27.	D4R	

Ameaçando um xeque descoberto decisivo.

27.	...	R1C
28.	D6R+	R2T
29.	T6B	

Ameaçando T×P† e, a seguir, D7B mate.

29.	...	TR1B
30.	D5B+	R1C
31.	T×T+	T×T
32.	D×T+!	R×D
33.	T8R mate.	

O MAIS FAMOSO PROBLEMA BRASILEIRO

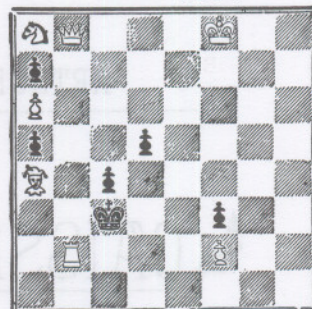
Caldas Viana, o grande mestre do xadrez no Brasil — protagonista da "Imortal" da Terra de Santa Cruz, criador do Sistema Brasil (variante Rio de Janeiro), na Partida Espanhola (abertura Ruy López) — é também o autor do mais célebre problema brasileiro (diag. 258).

Esta belíssima composição foi reproduzida, com entusiásticos louvores, no famoso tratado de Tolosa y Carreras. A sutileza da sua chave é um dos mais extraordinários modelos no gênero.

A solução está no fim do MANUAL.

Diagrama 258

N. 185—Pelo Dr. Vianna (Caldas)

Pretas (6 peças)

Brancas (7 peças)

Mate em 3 lances

Fac-simile do problema de Caldas Viana, tal como saiu publicado na Caissana Brasileira.

~~~~~ ~~~~~

BREVE NOTÍCIA HISTÓRICA SOBRE OS INÍCIOS DO XADREZ BRASILEIRO

Em 1876, no Rio de Janeiro — na *Illustração Brasileira* — Artur Napoleão, célebre pianista português e músico da Corte, inaugurava a primeira secção de xadrez no Brasil.

Podemos assinalar aqui o ponto inicial da história do xadrez brasileiro. Antes de Artur Napoleão quase nada existiu digno de ser especialmente considerado. Ficou, apenas, a vaga lembrança do nome de alguns enxadristas: dr. Pennell, Jordan Cruise e Elkin Hime. Em 1859 e 1860 esteve no Rio, em missão diplomática, o famoso enxadrista barão von der Lasa.

Mas o xadrez brasileiro surgiu, em verdade, com Artur Napoleão, na secção da "*Illustração Brasileira*". Por essa época, em abril de 1877, fundou-se o primeiro clube de xadrez do Rio de Janeiro. Ficava no *Club Polytechnico,* na rua da Constituição. Artur Napoleão, foi "diretor de sala"; presidente era o visconde de Pirapetinga (pai do dr. Caldas Viana); e o secretário: o grande Machado de Assis. O incomparável autor das *Memórias póstumas de Braz Cubas* foi um grande cultor da arte de Caissa.
~~~~~

ARTHUR NAPOLEÃO

CAÏSSANA BRASILEIRA

Selecção de mais de 500 problemas
de autores brasileiros ou residentes no Brasil;
incluindo o codigo das leis do jogo,
basciado nas melhores obras modernas;
as annotações do Xadrez nos diversos paizes estrangeiros;
codigo telegraphico, bibliographia, etc;
e precedido de uma introducção contendo o historico
do Xadrez no Brasil.

RIO DE JANEIRO

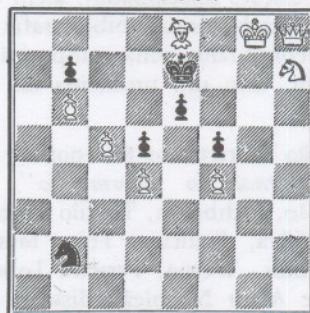
TYP. DO JORNAL DO COMMERCIO DE RODRIGUES & C.

1898

Machado de Assis foi o primeiro solucionista da primeira secção de xadrez do Brasil! Um problema de sua autoria foi publicado (sob o n.º 10) na *Illustração Brasileira* e reproduzido, mais tarde, na *Caissana*, pág. 11.

Diagrama 259

N. 17—Por Machado de Assis

Pretas (6 peças)

Brancas (8 peças)

Mate em 2 lances

Fac-símile do problema de Machado de Assis, tal como saiu publicado na *Caissana Brasileira*.

A secção da *Illustração Brasileira* durou dois anos. Em 1879, A. Napoleão dirige nova secção de xadrez na *Revista musical e de bellas artes*. Em 1884: no semanário humorístico *A Distração*. Finalmente, em 1886, a convite de Luiz de Castro, Artur Napoleão abre uma secção dominical no *"Jornal do Commercio"*, onde o substitui mais tarde o seu grande discípulo Caldas Viana.

Em 1880, na casa de Artur Napoleão, realiza-se um pequeno torneio enxadrístico em que tomam parte, entre outros, Caldas Viana e Machado de Assis. Em 1883 o "Club Beethoven" organiza um torneio no qual Caldas Viana obtém o 1.º lugar. "Foi na ocasião da distribuição dos prêmios que o sr. Caldas Viana jogou duas partidas, simultaneamente, sem ver o tabuleiro, primeira façanha desse gênero realizada em terra de Santa Cruz."

Novo torneio de xadrez é organizado em 1884, e Caldas Viana vence novamente.

Fac-símile — em tamanho natural — do frontispício de um dos primeiros livros brasileiros sobre xadrez.

Após a partida de Artur Napoleão para a Europa, o clube de xadrez "dissolveu-se e por algum tempo o xadrez ficou esquecido". Em 1890, porém, já de volta ao Brasil, A. Napoleão funda novo clube, "cuja instalação na rua do Ouvidor deu grande realce à associação".

Em 1898, finalmente, Artur Napoleão publica a famosa *"Caissana Brasileira"*, primeiro livro brasileiro de problemas, com mais de 500 composições selecionadas, além de regras do jogo, código, anotações, notas históricas, bibliografia, etc. Já dissemos que na *Caissana* saiu reproduzida uma composição de Machado de Assis. Figura também, com um problema em 3-lances, o almirante Saldanha da Gama.

Artur Napoleão morreu aos 82 anos de idade. Na sua coluna de xadrez, no *"Jornal do Commercio"*, formaram-se: Caldas Viana, Dario Galvão, Eichbaum, Teófilo Torres, Luís Soares, Heitor Bastos, Augusto Silva, Francisco Feio, Maurício Levy, Meschik, Souza Campos Júnior, Werna, Ferreira Lobo, Francisco Godoy e muitos outros. De Artur Napoleão disse o grande mestre Caldas Viana: "ele foi, de fato, o Revelador, o Iniciador, o incansável Propagandista do xadrez no Brasil".

No excelente livro *Peões na Sétima* (Ceará, 1960), de autoria do Dr. Ronald Câmara, ex-campeão brasileiro de xadrez, há uma sinopse da história do xadrez no Brasil, redigida por Júlio Álvaro Dias da Rocha. Escreve este, entre outras coisas: "Maurício Levy, Miguel Gelin, Ferreira Lobo, J. E. Macedo Soares e, principalmente, o inglês Charles E. Corbett, podem ser apontados como os pioneiros do xadrez em São Paulo. Desde 1885 que o *"Diário Popular"*, único jornal que existia de circulação diária, publicava uma seção, primorosamente redigida por Charles Corbett.

Somente em 1886 foi iniciada no Rio de Janeiro, no *"Jornal do Comércio"*, uma grande coluna que se prolongou por muitos anos e que deu impulso decisivo ao enxadrismo em nosso país. O seu redator foi ainda o ardoroso Artur Napoleão.

Em 1925, inicia-se por assim dizer, a verdadeira história do xadrez no Brasil, com a disputa do primeiro campeonato nacional, cuja iniciativa coube ao glorioso "Clube de Regatas Vasco da Gama". Na finalíssima, o campeão do Distrito Federal, o ilustre catedrático da Faculdade de Medicina, Dr. João de Souza Mendes, sobrepujou o campeão paulista, sagrando-se assim o primeiro Campeão Brasileiro de Xadrez."

CAMPEÕES BRASILEIROS

1925 J. Souza Mendes
1928 J. Souza Mendes
1929 J. Souza Mendes
1930 J. Souza Mendes
1932 Orlando Roças Jr.
1933 Orlando Roças Jr.
1935 T. P. Acioli Borges
1938 Walter Oswaldo Cruz
1939 Octavio F. Trompowsky
1940 Walter Oswaldo Cruz
1941 A. da Silva Rocha
1942 Walter Oswaldo Cruz
1943 J. Souza Mendes
1944 Orlando Roças Jr.
1947 Márcio Elísio de Freitas
1948 Walter Oswaldo Cruz
1949 Walter Oswaldo Cruz
1950 José Thiago Mangini
1951 Eugênio Maciel German
1952 Flávio de Carvalho Jr.
1953 Walter Oswaldo Cruz
1954 J. Souza Mendes
1956 José Thiago Mangini
1957 Luís Tavares da Silva
1958 J. Souza Mendes
1959 Olício Gadia
1960 Ronald Câmara
1961 Ronald Câmara
1962 Olício Gadia
1963 Hélder Câmara
1964 Antônio Rocha
1965 Henrique C. Mecking
1966 José Pinto Paiva
1967 Henrique C. Mecking
1968 Hélder Câmara
1969 Antônio Rocha
1970 Herman Claudius v. Riemsdÿk
1971 José Pinto Paiva
1972 Eugênio Maciel German
1973 Herman Claudius v. Riemsdÿk
1974 { Márcio Miranda / Alexandru Sorin Segal
1975 Carlos Eduardo Gouveia
1976 Jaime Sunyé Neto
1977 Jaime Sunyé Neto
1978 Alexandru Sorin Segal
1979 Jaime Sunyé Neto
1980 Jaime Sunyé Neto
1981 Jaime Sunyé Neto
1982 Jaime Sunyé Neto
1983 { Jaime Sunyé Neto / Marcos Paolozzi
1984 Gilberto Milos Jr.
1985 Gilberto Milos Jr.
1986 Gilberto Milos Jr.
1987 Carlos Eduardo Gouveia
1988 Gilberto Milos Jr.

Soluções

Diag. 80: 1.B8C

Diag. 85: Em edições anteriores, eu propunha 1.T7T, com mate em 10 lances. Um arguto leitor (Paulo Sérgio Nascimento Roque) achou mate em 9, com 1.T1CR! E, agora, é a velha e simples manobra da *oposição*. Ex.: 1... R2T; 2.R2T, R3T; 3. R3T, R4T; 4. T2C (um lance de espera), R3T; 5.R4T, R2T; 6.R5T, R1T; 7.R6C, R1C; 8.T2BR, R1T; 9.T8B mate.

Diag. 86: O primeiro lance é *qualquer movimento da torre*, ou seja, *um movimento de espera*. O rei preto vai a 1D ou 1B. No segundo lance, a T branca instala-se na coluna BD ou na coluna CR. No terceiro lance, a T dá mate em 8BD ou em 8CR. Exemplos:

1. T1R, R1D; 2. T1BD, R1R (único); 3. T8BD mate.

1. T3R, R1B; 2. T3CR, R1R (único); 3. T8CR mate.

Diag. 92:

1. B3C

Os bispos ocupam diagonais adjacentes e o rei preto fica encerrado no triângulo cuja base é a diagonal branca 4TD-8R (a4-e8), cujo vértice está em 8TD (a8).

1.	...	R4C
2.	R2D	R3B
3.	R3B	R4C
4.	B8B	

Lance de espera.

4.	...	R3B
5.	R4C	R3C
6.	B4T	R3T

O triângulo ficou menor. A sua base, agora, está constituída pela diagonal 5TD-8D (a5-d8).

7.	B5B	R2C
8.	R5C	R2B
9.	R6T	R1D
10.	R6C	R1B
11.	B7R	R1C
12.	B7D	R1T
13.	B6B	R1C
14.	B5R+	R1T
15.	B6B mate.	

Diag. 124: É preciso *ganhar a oposição!*

Se jogam as brancas, estas vencem: 1.R2D (ou, também, 1.R2B), R2R; 2.R3R (ainda é possível 2.R3D ou 2.R3B, respectivamente), R3R; 3.R4R! Único lance que dá a vitória.

Se saem as pretas, estas conseguem empatar: 1... R2R!; 2.R2D, R3D! 3.R3D, R4D e empate. Se 2.R2B R3B!; 3.R3B, R4B!, 4.R3R, R4R!! e empatam

Diag. 125 (Reti):

1.	R7C!	P5T
2.	R6B!!	P6T
3.	R6R!	P7T
4.	P7B	R2C
5.	R7D	P8T(D)
6.	P8B(D)+ e empatam.	

Outras linhas de jogo:

(a) 1... R3C; 2. R6B!, P5T (se as pretas tomam o P branco, as brancas jogam 3. R5C e capturam o P preto no lance seguinte); 3. R5R!, P6T; 4. R6D, P7T; 5. P7B e empatam.

(b) 1... P5T; 2. R6B, R3C; 3. R5R!, P6T; 4. R6D, P7T; 5. P7B e empatam.

Diag. 168: 1. R5C, T8C+; 2. R6T, P8T=D; 3. T8T+!, D×T. E empate: rei afogado.

Diag. 169: 1. T7C+, R1B; 2. T5C!, P8B=D; 3. T5B+!, D×T. Rei afogado: empate.

Diag. 170: 1. P4B, R2B!; 2. P×P!!, P4T; 3. R3C, P5T; 4. R4T, P6T; 5. P3C! e o rei branco fica afogado na sua própria armadilha!

Diag. 171: 1... D7D. Se 2. P8C=D, D8B+!!; 3. R2T (se 3. D×D é empate: o rei preto está afogado), D5B+!!; 4. P3C (se 4. D×D, outra vez rei afogado!; se 4. R1T, D8B+ e empate por xeque-perpétuo), D×PB+; 5. R1T, D8B xeque-perpétuo.

Mas na partida real (Blackburne-Winawer), as brancas perceberam a cilada e jogaram 2. B×C+, evitando o afogamento do rei preto e ganhando o jogo.

Diag. 172: 1. T3B+!, R7C; 2. T3CD, C(7T)6B+; 3. R1B, T×C; 4. T2C+, R6B; 5. T2TD!, C×T (se 5... T×T é empate por afogamento!); 6. R2C!! A torre está perdida. E com só dois cavalos não se pode dar mate.

Diag. 173: 1. C5C! (ameaçando B4R+, o que liquidaria as possibilidades de promoção do P preto), B×C (único); 2. B6T! (ameaçando B7C+), R3B (único); 3. B2R!! (ameaçando entrar em 3B e tomar a diagonal), P8T=D; 4. B3B+, D×B. Empate: rei afogado!

Diag. 174: 1. B4B, D1R (se 1... D4T ou 5C; 2. C6B+ duplo e toma a dama; se 1... D3C ou 4B; 2. C7D+ duplo); 2. B7B, D4C (se 2... D1D ou 2R; 3. C6B+ duplo); 3. B4B e empate, pela repetição de lances.

Diag. 175: 1. B7B+, R2D; 2. B6R+, R3D; 3. B4B+, R4B; 4. B3R+, R5C; 5. B2D+, R6T; 6. R1C!, D×C!

Libertando a casa 2BD das pretas e desocupando a casa 2CD, de modo que se as brancas recomeçarem com os xeques, o rei (após B6R+) poderá escapar para 2BD e refugiar-se em 2CD.

7. R1T!! E as pretas não têm mais nada a fazer. Se 7... P5C; 8. B1B mate. Se o B preto vai a 5C, B1B mate; se vai a qualquer uma das outras 3 casas, as brancas dão xeque-perpétuo. Se ...P3 ou 4T, o R branco continua a flanar: R1C, R1T... Fica somente a dama. Mas a D não pode ir a nenhuma casa. preta porque, então, as brancas recomeçam com os xeques e ganham a D ou dão xeque-perpétuo. Das casas brancas, exclui-se 1R porque permite xeque-perpétuo. 1BD, 3BD, 2D e 2BR estão sob domínio branco. A dama, pois, tem de ficar perambulando por 3 casas: 1T, 2C e 3T... Exemplo: 7... D2C; 8. R1C!!, D3T; 9. R1T!!, D2C; 10. R1C!! Empate.

Diag. 179: 9... B×P+; 10. T×B (se 10. R1T, C6C mate), D×T+ e mate no lance seguinte.

Diag. 180: 6. D5T+, P3C; 7.B7B+, R2R; 8. C5D+, R3D; 9. C4B+, R3B; 10. C4C+, R4C; 11. P4T+, R×C; 12. P3B+, R6C; 13. D1D mate.

Se 6... R2R, o mate sobrevém mais rapidamente: 7. D7B+, R3D; 8. C5C+ R×C; 9. D5D+, R5B; 10. P3C+, R5C; 11. P3T mate.

Diag. 181: 11... C7B+; 12. R1D, C7B+; 13. R2R, D6D+; 14. R×C, B4B mate. Mas as brancas não se de-

fenderam na melhor forma possível e o mate sobreveio mais rapidamente: 11... C7B+; 12. R2R, D6D+; 13. R×D, C6C mate.

Diag. 182: A seqüência foi: 12. B6T+, R1C; 13. T6C+, PT×T; 14. C6B mate. Se 13... PB×T; 14. C6B (ou 7R) mate. Também havia mate com 12. B6T+, R1C; 13. C7R+, C×C; 14. B×P mate.

Diag. 183: 12. D×P+, R2D; 13. D5B (ou 4C)+, R2R; 14. D6R mate.

Diag. 206: 1. D8B

Diag. 207: 1. D8T

Diag. 208: 1. D8BR

Se 1...	R×C	2. D6D mate
	B×C	T×PC
	B outro	D×P
	C move	C(4D) em 6B
	P6R	C3B

Diag. 210: 1. T5BR

Diag. 211: 1. T1T!, B2D (ou 1R); 2. D1C, B4C; 3. D1C mate. Se 2... B outro; 3. D4C mate.

Diag. 212: 1. C5BR

Diag. 213: 1. C3B

Diag. 214: 1. T6T

Diag. 215: 1. D×P

Diag. 216: 1. B1BD!, P3C; 2. P4C, P4C (único); 3. T2D, R5B (único); 4. T4D mate. Se 1... P4C; 2. P3C, P5C (único); 3. T2D, R5B; 4. T4D mate.

Diag. 217: 1. B8C!, P7B (único); 2. T7B, R7T (único); 3. T7TR mate.

Diag. 218: 1. B4B

Diag. 219: 1. D4B

Diag. 220: 1. T1CD

Diag. 221: 1. C4D

Diag. 222: 1. B×P

Diag. 223: 1. C5B

Diag. 224: 1. P7C

Diag. 225: 1. R8B

Diag. 226: 1. T8C

Diag. 227: 1. B7B

Diag. 228: 1. D×P

Diag. 229: 1. B8D

Diag. 230: 1. C5B

Diag. 231: 1. B7B

Diag. 232: 1. T7BD

Diag. 233: 1. B3R

Diag. 234: 1. B6C

Diag. 235: 1. C(8C)6B

Diag. 236: 1. B3D

Diag. 237: 1. P3T

Diag. 238: 1. D8D

Diag. 239: 1. P4B

Diag. 240: 1. D×PB

Diag. 241: 1. D3D

Diag. 242: 1. P5R

Diag. 243: 1. D1BD

Diag. 244: 1. R5B

Diag. 245: 1.R5C — 246: 1.D2B

Diag. 247: 1.D2B — 248: 1.RxP

Diag. 249: 1.TxP — 250: 1.CxP

Diag. 251: 1.T(7)7BR — 252: 1.BxP

Diag. 252-A: 1. R7C

Diag. 252-B: 1. R5C

Diag. 252-C: 1. B8R

Diag. 252-D: 1. B5B

Diag. 258 (Caldas Vianna): 1. R8C!!

Se 1... R5D; 2. T2D+, R4B; 3. D8BR! mate. Se 2... R6B; 3. D2C mate.

Se 1... R6D; 2. D4BR, P6B; 3. B5C mate. Se 2... P5D; 3. D×PB mate. Se 2... R6B; 3. D2D mate.

Se 1... P5D; 2. D7C, P6D; 3. D7C! mate. Se 2... R6D; 3. D×P mate.

Índice alfabético e remissivo de jogadores

(os números indicam as páginas)

O nome do vencedor vai em negrito.

Há índice remissivo dos que jogam com as pretas (remete-se ao jogador das brancas).

Índice alfabético e remissivo de aberturas

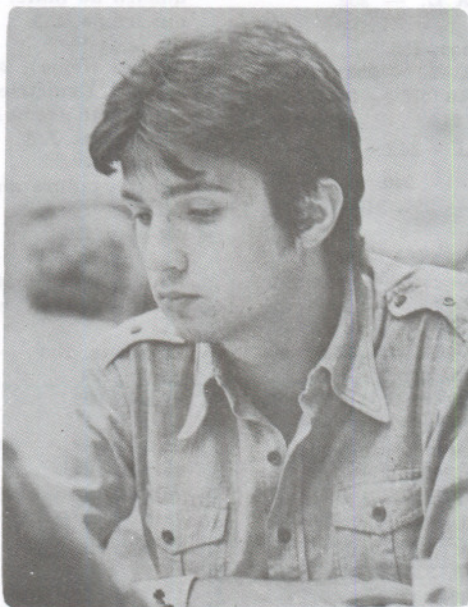
(os números indicam as páginas)

Índice alfabético de problemistas e de temas e termos técnicos do problema

(os números indicam as páginas)

CHESS
LIFE & REVIEW

UNITED STATES CHESS FEDERATION MAY 1977 PRICE $1.50

1977 National Open Champion

Jaime Sunye Neto

Jaime Sunyé Neto: bicampeão brasileiro de xadrez em 1976 e 1977. E tricampeão, em 1979, 1980 e 1981.

Em 1977, com apenas 19 anos de idade, foi o vencedor do Campeonato Nacional Aberto dos Estados Unidos. O que lhe valeu tornar-se capa da mundialmente prestigiosa revista *Chess Life & Review*.

Em outubro de 1979, no Torneio Interzonal do Rio, conquistou o título de Mestre Internacional da FIDE. É, uma das grandes esperanças do Xadrez brasileiro. Foi campeão brasileiro 7 vezes.

APÊNDICE

QUÁDRUPLA COINCIDÊNCIA!

Até a 13ª edição, o 1º tema do APÊNDICE era: *"Extraordinária antecipação: o problema indiano de Wurzburg-Fiocati."* "O famoso problema indiano de Fiocati (diag. 217) — escrevia eu — foi publicado em abril de 1932, n'*A Gazeta de São Paulo*, sob o nº 66. E obteve, logo, entusiásticos louvores de enxadristas nacionais e estrangeiros. Só anos mais tarde, em 1938, a revista norte-americana *Chess* publicou um 3-lances de Otto Wurzburg (1875-1951), exatamente igual ao do Fiocati! E dava como data original do problema de Wurzburg: 1909."

"Ora, não se pode duvidar da competência e honestidade do famoso Wurzburg e do *Chess*, mas também não se pode hesitar, um instante sequer, quanto à capacidade e honradez do saudoso Fiocati, um dos nossos maiores problemistas, cujo nome, transpondo as fronteiras nacionais, destacou-se na Europa, com brilhante colaboração nas melhores revistas enxadrísticas."

Desejando descobrir a data exata da 1ª publicação do problema de Wurzburg, escrevi ao especialista Edgar Holladay. Resposta: 1907 ou 1909 (vide ao lado, fac-símile reduzido da gentil resposta do famoso problemista). Mas... surpresa! ele me acrescenta que o 3-lances do Wurzburg também é antecipado! Meyer publicou-o em 1903. Pois nesses mesmos dias, por mero acaso, achei uma 3ª antecipação: Hogrefe (1927!), amparada pela autoridade de Palatz (*Miniatures Stratégiques*, Paris, 1935) e da *Deutsche Schachzeitung*. Temos, pois, *4 problemas idênticos* de 4 grandes e insuspeitos autores. Em certos temas, levados à extrema síntese, podem ocorrer antecipações extraordinárias. Na literatura enxadrística mundial há casos notabilíssimos, quase incríveis. O xadrez é um mundo de deslumbrantes surpresas!

EDGAR HOLLADAY
1668 GARAND DRIVE
DEERFIELD, ILLINOIS 60015
U.S.A.

August 23, 1976

Dear Dr. Becker,

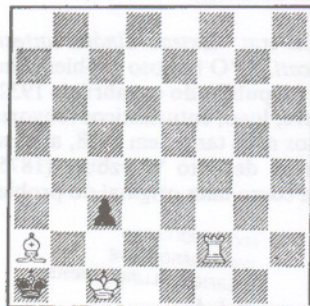
I looked up Wurzburg's own diagram of the little problem you asked about and find the data he gave to be confusing. Two publication names are given: "Chess Amateur" and "Westen und Daheim." A date at the top, which may be the date the problem was finished or the date the diagram was made, is October 23, 1908. But after the name "Westen und Daheim" is given "No. 179" and the date 1907! But solving this little riddle seems not necessary since the problem is, according to my records, anticipated by H. F. L. Meyer, as shown on an enclosed diagram; 1903 is earlier than either 1909 or 1907. I don't know where I found the Meyer anticipation.

The other enclosed problem is a little heavier in construction, but it has a good second line of play with a couple of model mates.

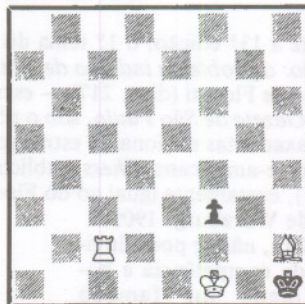
Sincerely yours,

Edgar Holladay

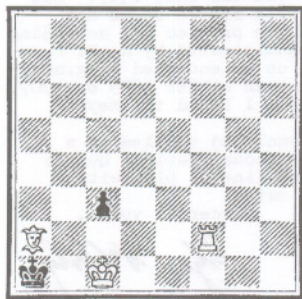
AS 4 COINCIDÊNCIAS

H. F. L. Meyer
Boy's Own Paper 1903

Matt in 3 Zügen

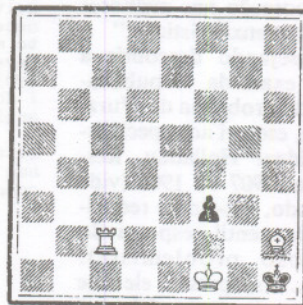
1º: Meyer, *Boy's Own Paper*, 1903.

O. WURZBURG, 1909.

Mate in three

2º: Wurzburg, *Westen und Dahein*, 1907? 1909? Republicado no *Chess*, 14 nov. 1938.

5 *a*. Dr M. Hogrefe.
Deutsche Schachzeitung, IX, 1927.

Mat en trois coups.

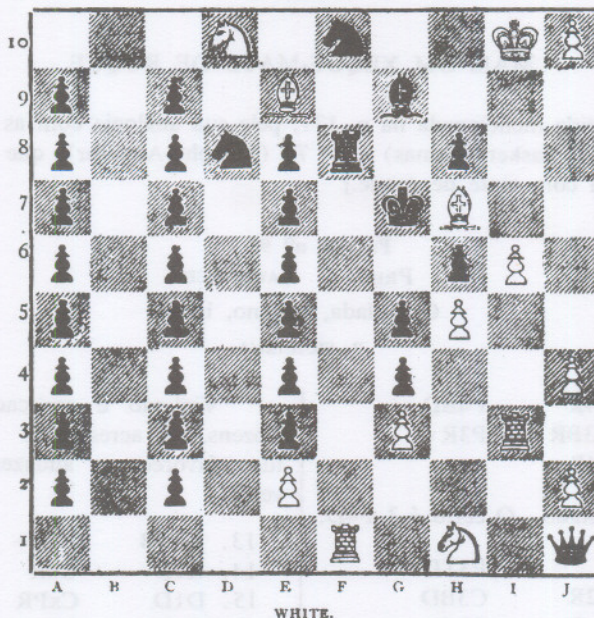
3º: Hogrefe, *Deutsche Schachzeitung*, 1927.

PROBLEMA N.o 200
POR FRANCISCO FIOCATI
(Publicado na "Gazeta" com o n.º 66 em 1-4-932)
Pretas — 2

Brancas — 3
Mate em 3 lances

4º: Fiocati, *A Gazeta*, 1932.

Solução: 1. B8C!, P7B; 2. T7C, R2T; 3. T7T (TR ou TD, segundo o caso) mate.

THE COLOSSUS.

No. 21, by JOSEPH N. BABSON.

White, without moving a Pawn, mates in 1866 moves.

This remarkable problem has had a curious history. The events, however, are too recent to be recapitulated fully, but a few notes may be of interest to our readers. The original position was on an ordinary diagram and was a mate in 333 moves. Upon publication a flaw was found in the solution and the author took it in hand for repairs. Its next appearance was as the I, 900th problem in the *New York Clipper*, and the compose managed to elaborate the idea till it reached I, 900th moves. Unfortunately it succumbed to a sliorter method and was again taken in hand. After repeated effort the talented composer has strengthened the joints in the armour, and it is now believed to be perfectly sound.

Solution: 1 K-j9; 2 K-i8; 3 K-j7; 4 K-j6; 5 K-j5; 6 K-i4; 7 K-j3; 8 R-i2; 9 K-i3; 10 K-h2; 11 R-i3; 12 K-g2; 13 K-g1; 14 K-h2; 15 R-i2; 16 K-i3; 17 K-j3; 18 R-i3; 19 K-i4; 20 K-j5; 21 K-j6; 22 K-j7; 23 K-i8; 24 K-j9; 25 K-i10; P-a1. This "Grand Tour" takes 25 moves, at the end of which Black must move a Pawn. White must make 73 such tours with the King, which, with 16 captures of the Rook of 2 moves each, make up a total of 1,857 moves. Then 1,857..., Q-h3; 1,858 RxQ, PxR; 1,859 Kt-i3, P-g4; 1,860 KtxP, P-h2; 1,861 KtxP, B moves; 1,862 Kt-g4, B moves; 1,863 KtxP(e5), B moves; 1,864 Kt-g6, B moves; 1,865 KtxR any; 1,866 Kt or B mates. If 1,857..., any other, White mates in fewer moves.

O famoso "The Colossus" de Babson — mate em 1866 lances! — tal como saiu publicado no **The British Chess Magazine**, em 1893. (Veja-se a nota da p. 265).

VITÓRIA "PEDESTRE" EM APENAS 6 LANCES

Amador x Bruening (Berlim, 1907): 1.P4D, P4D; 2.P4BD, P3R; 3,C3BD, P4BD; 4.B4B, P×PD; 5.B×C, P×C; 6.B5R, P×PC. Perante a dupla ameaça (7 . . . P×T e 7 . . . B5C+), as brancas abandonam. E as pretas só moveram peões!

MAIS UM XEQUE-MATE DE ROQUE

[Partida mencionada na p. 171, pela sua analogia com as partidas nº 71 (Ed. Lasker-Thomas) e nº 72 (Morphy-Amador), que também terminam com mate de roque.]

Partida nº 96

PRINS — LAURENCE

Olimpíada, Lugano, 1968

P. SICILIANA

1. P4R P4BD
2. C3BR P3R
3. P4B

Inusitado. O certo é 3.P4D.

3. . . . P3TD
4. B2R C3BD
5. O-O C3B
6. C3B D2B
7. P3TD P3CD
8. P4D PxP
9. CxP B2C
10. B3R B3D
11. P3T

"Demasiado tímido. As brancas poderiam ter desencadeado a ofensiva, imediatamente, com 11.P4B" (Cozens).

11. . . . B4R
12. D3D P4TR

"Violento e arriscado", diz Cozens. E acrescenta: "A fortuna favorece os audazes . . . às vezes!"

13. TR1B B7T+
14. R1B C4R
15. D1D CxPR
16. C4T C4B
17. CxPC!?

Recuperando o peão e ameaçando (caso a D preta tome o C) com 18.C3B, pregando o C adversário e, ao mesmo tempo, o B indefeso de h2. Mas. . .

17. . . . DxC
18. C3B D3B!

Despregando o C e evitando 19.CxB, em virtude de DxP+. As brancas, porém, dispõem de outros recursos.

19. BxC! B5B!

As pretas ameaçam, simultaneamente, BxT e DxB.

20. B3R!

Aparando ambas as ameaças. O material está salvo, mas o R branco ficou muito vulnerável.

20. ... BxB
21. PxB C5C!

Agora entra em funcionamento aquela jogada preta 12... P4TR.

22. PxC

Fazendo pouco caso duma possível armadilha preta. O certo era 22.D3D.

22. ... PxP
23. C1R?

Tentando conservar a vantagem material, mas, na realidade, precipitando uma fragorosa derrota. O correto teria sido 23.R2B.

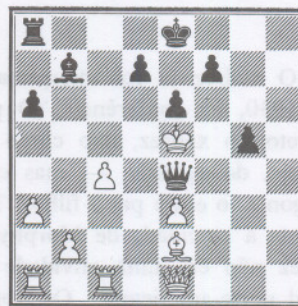
23. ... T8T+

Iniciando a movimentada caçada ao R branco.

24. R2B P6C+!!
25. RxP TxC!!
26. DxT DxP+
27. R4B

Se 27.R4T, D7T+; 28.R5C, P3B+; 29.R4C, P4B+; 30.R5C, D3T mate.

27. ... P4C+
28. R5R D5R+
29. Abandonam.

Diagrama 260

Posição após 28... D5R+

Visto que a continuação seria:

29. R6B

Se 29.R6D, P3B; e mate no lance seguinte com 30... D3B ou D4R.

29. ... D4B+
30. R7C D3C+
31. R8T 0-0-0 mate!

PSICANÁLISE, PSICOLOGIA E XADREZ

O xadrez já foi interpretado do ponto de vista da psicanálise. Em 1930, na conferência "O problema de Paul Morphy", Jones interpretou o xadrez, não como o simples gosto (prazer) da luta — ou seja, de agressão — mas como forma de homossexualismo e de antagonismo entre pai e filho. Tudo isso teria constituído a motivação, durante a mocidade de Morphy. A afirmação de Staunton, de que o xadrez não era uma atividade séria, teria precipitado a neurose do genial norte-americano. Os tropeços e dificuldades que o xadrez provocou em sua carreira jurídica e na sua vida sentimental — teriam transformado a neurose em psicose. (Duvido, porém, que algum psiquiatra moderno aceitasse esta última hipótese.)

O dr. Martí Ibáñez (*Revista de Psicoanálisis,* Buenos Aires, II, nº 1) também vê, nas diversas modalidades do xadrez, uma série de causas e impulsos de essência psicanalítica.

No terreno da psicologia, lembremo-nos da original e famosa contribuição de Lasker: "o jogo psicológico". Como Reti assinalou e analisou, tão profunda e brilhantemente, a partida de xadrez dava a Lasker a oportunidade de lutar contra os nervos do seu adversário, "contra suas preferências, suas particularidades, seus medos, seus pavores, suas vaidades e todos os elementos de sua personalidade".

T. Ribot e A. Binet realizaram interessantes pesquisas sobre a psicologia do xadrez jogado às cegas. O dr. Adrian de Groot — holandês, professor de psicologia e mestre internacional de xadrez (4º ex aequo, com Grünfeld e Landau, no torneio de Amsterdam, 1936) — defendeu, em 1956, *tese de doutoramento* intitulada "Ueber das Denken der Schachspieler" (Sobre o 'pensar' do enxadrista).

Reuben Fine — que abandonou, em pleno apogeu, as lides enxadrísticas, para dedicar-se à sua profissão de psicanalista — publicou um denso ensaio sobre o assunto: *The psychology of the chess player* (Dover, Nova York, 1967).

MAIS CURIOSIDADES

ERROS INCRÍVEIS DE MESTRES (CONSOLO DE PEXOTES)

Na 8ª edição do *Lehrbuch des Schachspiels*, a famosa obra dos grandes enxadristas J. Dufresne e J. Mieses — que tão merecido êxito obteve em fins do século passado — acha-se a seguinte linha de jogo, no Sistema Tarrasch do Gambito da Dama Recusado: 1.P4D, P4D; 2.P4BD, P3R; 3.C3BD, P4BD; 4.C3B, PBxP; 5.CRxP, P4R; 6.C(4) 5C, P5D; 7.C5D, C3TD; 8.D4T, B2D; 9.P3R, C2R. A esta altura, diz o texto: "As pretas estão em posição superior". Acontece, porém, que as brancas podem dar mate em um lance. . . (vide diag. 261).

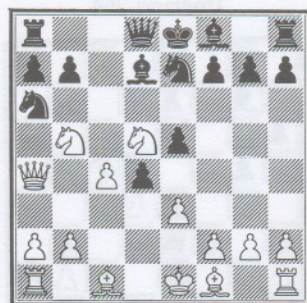
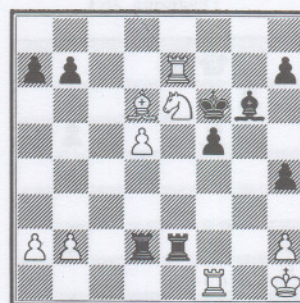
Diagrama 261

Posição após 9. . . C2R???

Diagrama 262
Pretas: STEINITZ

Brancas: TCHIGORIN

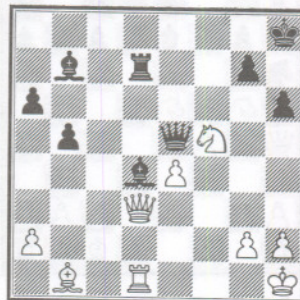
O erro de mais desastrosas conseqüências, na história do xadrez, foi cometido por Tchigorin, em Havana, em 1892, disputando — contra Steinitz — um match pelo campeonato mundial. Após a 22ª partida, Steinitz tinha 9 vitórias; e Tchigorin, 8. E como seria declarado vencedor o primeiro que alcançasse 10 vitórias, a 23ª partida tornou-se decisiva para as esperanças do mestre russo. Após o lance 31 das pretas (Steinitz), a posição era esta: 8. pp2T2p. 3BCrbl. 3P1p2. 7p. 8. PP1tt2P. 5T1R. (diag. 262).

Com um cavalo a mais – e mediante cuidadosa continuação: 32.T×PC!, B4T! (ameaçando mate em 3); 33.T3C!, B2B!; 34.B4B!, T×PD; 35.C5C, etc. – as brancas (Tchigorin) tinham assegurada a vitória. Senão quando, Tchigorin joga 32.B4C??? . . . o que permitiu a Steinitz dar mate em 2 lances e ganhar a partida e o match. "Mais de mil pessoas assistiam a esta partida – escreveu Vásquez (forte jogador mexicano e excelente cronista de xadrez). Todos pensavam que Mr. Steinitz abandonaria bem logo. De repente, produz-se uma viva agitação. Vê-se o mestre russo empalidecer e levar angustiosamente as mãos à cabeça: ele deslocara, sem necessidade, o bispo que o defendia do mate. "Que infelicidade!" diziam centenas de vozes. Que modo calamitoso de terminar um match pelo campeonato do mundo!"

O mesmo Tchigorin, no torneio de São Petersburgo, em 1897, deixou escapar uma bonita vitória contra Schiffers. Tinham chegado a esta posição: 2rt3t. Dpp1c1p1. 2b2pp1. 4b3. 8. 6C1. PPP2P2. T1B2TR1 (diag. 263). Tchigorin, com as pretas, jogou P3C e acabou empatando a partida. No entanto, havia mate em 5 lances (a solução vai no fim do APÊNDICE).

Diagrama 263

Schiffers vs. Tchigorin

Diagrama 264

Von Papiel vs. Marco

O mais famoso, talvez, dos "erros históricos", é o de Marco (com as pretas) jogando contra von Papiel, no torneio de Monte-Carlo, em 1902. Eis a posição: 7r. 1b1t2p1. p6p. 1p2dC2. 3bP3. 3D4. P5PP. 1B1T3R (diag. 264). O lance era das pretas. E Marco, achando que perdia uma peça, apressou-se em abandonar. Não viu, porém, que podia forçar a vitória num lance. Qual era esse lance? (Solução no fim do APÊNDICE).

Em 1946, no torneio de Groningen, o futuro campeão mundial Smislov (pretas), jogando contra o G.M.I. sueco Lundin, chegou a esta posição: 7r. 4p2p. 2p2p2. 8.1P3P2. P3Pd1c. 3t2TP. 2T2D1R (diag. 265). Era a vez das pretas. E Smislov (em aparente desvantagem) agarrou-se à tábua do xeque-perpétuo, a fim de obter o empate. Todavia, o mestre russo poderia ter vencido facilmente com apenas um lance. Qual? (Solução no fim do APÊNDICE).

Diagrama 265

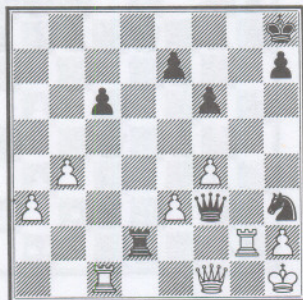
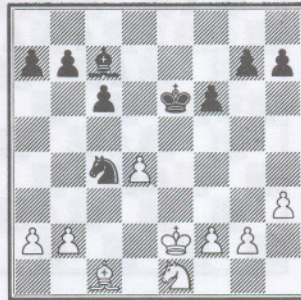
Pretas: SMISLOV

Brancas: LUNDIN

Diagrama 266

Pretas: EUWE

Brancas: LASKER

No célebre torneio de Nottinghan, de 1936, Euwe – que era então o campeão mundial! – jogando contra Lasker, chega à seguinte posição: 8.ppb3pp. 2p1rp2. 8.2cP4. 7P. PP2RPP1. 2B1C3 (diag. 266). Lasker (brancas) joga R3D. Euwe, em lugar de retirar ou defender o C, joga . . . B4T??, erro incrível que faz perder uma peça e a partida em apenas 2 lances. De que modo? (Solução no fim do APÊNDICE).

AH! A NOMENCLATURA! — O grande Tarrasch, que era também médico, batizou estes casos de inexplicável cegueira enxadrística com a denominação (em latim, é claro!) de *amaurosis scaccistica.*

Há, porém, casos mais graves de *amaurosis saccistica:* cegueira *dupla.* Eis dois exemplos extraordinários.

Partida Fairhurst-Reshevsky (Hastings, 1937). Posição: 1dt3r1. 1B1T1ppp. 4p3. pD6. 4P3. 3cBP2. 1c4PP. 6R1 (diag. 267).

Neste momento, Reshevsky (pretas) jogou . . . P3T, Fairhurst respondeu com D5T (ameaçando DxP+ e mate no lance seguinte) e Reshevsky aparou a ameaça com . . . T1B. Nenhum dos dois mestres percebera que havia uma belíssima combinação, com mate em 5 lances! Quem teria dado mate? E como? (Solução no fim do APÊNDICE).

Diagrama 267

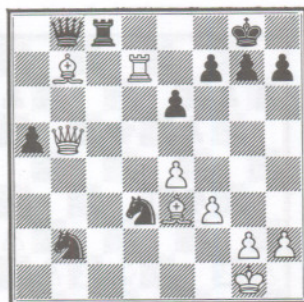
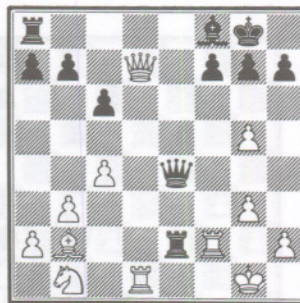
Pretas: RESHEVSKY

Brancas: FAIRHURST

Diagrama 268

Pretas: NIMZOVITCH

Brancas: RUBINSTEIN

Partida Rubinstein-Nimzovitch (San Sebastián, 1912), certamente o mais famoso caso de "cegueira dupla". Ambos os mestres — dois gigantes do xadrez, em pleno vigor de suas capacidades de jogo — iam decidir, justamente nesta partida!, o 1º lugar do torneio. Chegou-se a esta posição: t4br1. pp1D1ppp. 2p5. 6P1. 2P1d3. 1P4P1. PB2tT1P. 1C1T2R1 (diag. 268). Rubinstein (brancas) ameaçava DxP+ seguido de DxB+ e mate no lance seguinte. Nimzovitch joga . . . B4B, pregando a T branca, com a incrível alucinação de que isto evita o mate. Porém — mais incrível ainda! — o poderoso Rubinstein também acha que o lance de Nimzovitch é correto e impede o mate: a prova é que se apressa a desfazer a pregadura da T, mediante B4D. Nenhum dos dois colossos percebeu que havia mate facílimo em apenas 2 lances! (Solução no fim do APÊNDICE).

PRIMEIRÕES

A primeira revista de xadrez, *Le Palamède* (vide p. 265 do MANUAL), foi fundada por La Bourdonnais, em colaboração com Joseph Mery. Durou até 1839. Saint-Amant tornou a editá-la, de 1841 a 1847.

O 1º grande torneio internacional da época moderna foi o de 1851, em Londres. Vencedor: Anderssen. (Fato notável: das 182 partidas jogadas, 171 definiram-se. Só houve 11 empates: 6%. Que diferença dos dias de hoje!)

AS MAIS CURTAS

A mais curta partida por correspondência — e, ao mesmo tempo, de maior duração — é esta:

Lauterbach-Baer (1929-1950) Abertura Betbeder.

1.P4D, C3BR; 2.C3BD, P4D; 3.B5C, B4B; 4.P3B, P3R; 5.P4R. Logo após ter recebido este lance, Baer teve de expatriar-se. Abandonou a Alemanha e radicou-se nos Estados Unidos. 21 anos mais tarde, Baer conseguiu retomar o contato com Lauterbach. Respondeu-lhe, então: 5. .. Abandonam. (Evidentemente, depois de 5... B3C; 6.P6R! e as pretas perdem o cavalo.)

A mais curta partida pela repetição de lances (em torneio de categoria) é esta:

Castillo-Stahlberg (Torneio de Viña del Mar, Chile, 1947). Defesa tcheca (Eslava aberta).

1.P4D, P4D; 2.P4BD, P3BD; 3.C3BR, PxP; 4.P4TD, B4B; 5.C4T, B1B; 6.C3BR, B4B; 7.C4T, B1B; 8.C3BR. Empate pela repetição de lances.

AS MAIS LONGAS

A partida empatada mais longa, registrada oficialmente, é a que foi disputada em 1950, em Mar del Plata, entre Pilnik e Czerniak: 191 lances. Durou 23 horas (em 6 sessões).

A partida mais longa num match pelo campeonato mundial foi a 20ª do segundo match Botvinnik-Tahl (1961): 121 lances. Terminou empatada.

A revista *La Stratégie* (apud Chernev e Lionnais-Maget) menciona uma partida Charlick-Crane — pelo campeonato da Austrália, em 1888 — que teria durado 219 lances! Mas não se achou, até hoje, vestígio algum dessa suposta partida. De todos os modos, o máximo histórico (e prático) de lances duma partida vem a ser muito inferior ao máximo teórico — 5.899 lances.

PROBLEMAS E PROBLEMISTAS

O alemão Konrad Bayer (1828-1897) foi o vencedor do primeiro concurso internacional de problemas, organizado pelo jornal alemão *Era,* em 1855-57. Bayer conquistou o 1º prêmio com uma composição ainda de estilo vetusto. No problema (mate em 9; diag. 269), as brancas sacrificam 6 das suas 7 peças (dama, duas torres, bispo, cavalo e um peão), para dar mate com a última das suas peças: um humilde peão. Bayer superaria rapidamente essa fase de transição e se tornaria o fundador da Escola alemã antiga. O "codificador" desta escola foi Johann Berger (1845-1933), problemista, jogador e teórico austríaco, um dos inventores do Sistema Sonneborn-Berger. Observe-se a extraordinária sutileza da chave (lance *"tranqüilo"*) deste seu problema (diag. 270). (Soluções no fim do APÊNDICE.)

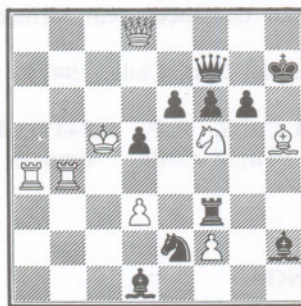
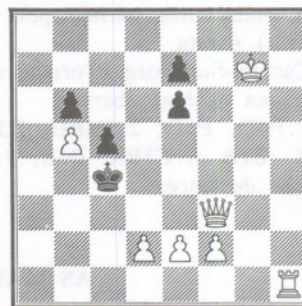
Diagrama 269
Conrad Bayer
1º prêmio, "Era"; 1856

Mate em 9 lances

Diagrama 270
Johann Berger
Frankfurter Zeitung, 1887

Mate em 3 lances

O inglês Grimshaw compôs, em 1850, um problema sobre o tema que levaria, mais tarde, seu nome (veja p. 241 e diag. 220). Na realidade, porém, o famoso tema Grimshaw (interferências recíprocas de duas peças pretas na mesma casa) havia sido realizado pela primeira vez em 1844, pelo problemista alemão Julius Brede (1800-1849).

COINCIDÊNCIAS

Em fins do século passado, dois mestres austríacos, Weiss e Schwarz — cujos nomes significam, respectivamente, "Branco" e "Preto" — tiveram ocasião, muitas vezes, de disputar partidas. Mais de uma vez, portanto, Weiss (Branco) jogou com as pretas, e Schwarz (Preto) jogou com as brancas.

Porém, no torneio de Nuremberg, em 1883, o que aconteceu entre estes dois mestres foi ainda mais sensacional: Weiss (com as brancas) e Schwarz (com as pretas) empataram em 27 lances, tendo a partida terminado com ambos os bandos em disposição exatamente igual, em perfeita simetria. Foi esta a posição final: 6r1. p4pp1. 7p. 3B4. 3b4. 7P. P4PP1. 6R1 (diag. 271).

Eis o decorrer da partida:

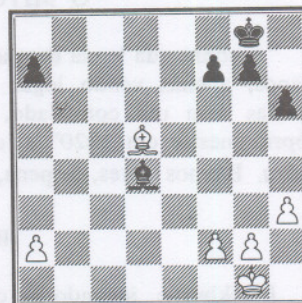
Partida nº 97

WEISS SCHWARZ

P. FRANCESA

	WEISS	SCHWARZ
1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	P×P	P×P
4.	C3BR	C3BR
5.	B3D	B3D
6.	O–O	O–O
7.	B5CR	B5CR
8.	P3B	P3B
9.	CD2D	CD2D
10.	D2B	D2B
11.	TR1R	TR1R
12.	P3TR	B×C
13.	C×B	P3TR
14.	B×C	C×B
15.	C4T	T×T+
16.	T×T	T1R
17.	T×T+	C×T
18.	C5B	B1B
19.	D2R	C3D
20.	C×C	D×C
21.	D8R	D2R
22.	D×D	B×D
23.	B5B	B4C
24.	B8B	B8B
25.	B×P	B×P
26.	B×P	B×P
27.	B×P	B×P

E empate de comum acordo.

Diagrama 271
Pretas: SCHWARZ

Brancas: WEISS
Posição final

QUE MEMÓRIA!

Em determinada ocasião, foi testada a memória de Pillsbury para coisas alheias ao xadrez. Deram-lhe a seguinte lista de palavras:

Antiphlogistine, periosteum, takadiastase, plasmon, ambrosia, Threlkeld, streptococcus, staphylococcus, micrococcus, plasmodium, Mississippi, Freiheit, Philadelphia, Cincinatti, athletics, no war, Etchenberg, American, Russian, philosophy, Piet Potgelter's Rost, Salamagundi, Oomisillecootsi, Bangmamvate, Schlechter's Nek, Manzinyama, theosophy, catechism, Madjesoomalops.

Pillsbury olhou a lista durante alguns instantes e logo repetiu todas as palavras na ordem dada. A seguir enunciou-as de trás para diante. (Experimente o leitor fazer o mesmo...)

PROCURA-SE...

Em fevereiro de 1909, *The American Chess Bulletin* publicou o seguinte joco-sério anúncio:

"PROCURA-SE... Um jovem com o gênio de Morphy, a memória de Pillsbury, a determinação de Steinitz", etc.

No mesmo ano, poucos meses mais tarde (19 de abril a 23 de junho), surgiu a resposta: a esmagadora vitória de um "novato" de 21 anos — José Raúl Capablanca — num match contra o campeão norte-americano Marshall, o famoso vencedor de Cambridge-Springs (onde havia superado os ases da época, inclusive o campeão mundial Lasker). Capa ganhou 8 partidas e perdeu só uma. Houve 14 empates.

O MITO CAPABLANCA

"A conhecida lenda de que Capablanca aprendeu a jogar xadrez aos 4 anos, apenas vendo jogar seu pai, enquanto este disputava duas partidas com um convidado, foi relegada ao país da fantasia pelo próprio mestre em 1920" (Euwe e Prins, *Ajedrez inmortal de Capablanca.* Buenos Aires, Sopena, 1959. p. 7).

RECORDES

Blackburne, jogando às cegas, anunciou mate em 16 lances.

O pior recorde, em torneio — na abalizada opinião de Chernev — é o do coronel Moreau, em Monte Carlo, em 1903. Jogou as 26 partidas e sofreu 26 derrotas. Nem ao menos um único empate...

Quem foi o mais jovem grande mestre internacional? Resposta: Bobby Fischer. O extraordinário jogador norte-americano conquistou o título de G.M.I. aos 15 anos! Lionnais denomina esse acontecimento de "fato único na história do xadrez".

PAUCA, SED BONA

No torneio de Teplitz-Schonau, em 1922, Rubinstein só ganhou 6 partidas. Mas 4 delas receberam prêmio de brilhantismo!

QUANTAS PARTIDAS VOCÊ JOGOU ATÉ HOJE?

O MANUAL (p. 266) aponta o fato de que o mestre inglês Blackburne (1841-1924) jogou, em 40 anos, umas 50.000 partidas. Acrescentemos que tomou parte em 53 torneios oficiais (de 1862 a 1914!), nos quais disputou um total de 814 partidas e obteve 62% de vitórias.

Daniel Harrwitz (1823-1884) foi, talvez (segundo pensa o erudito Chernev), o mais fanático apaixonado pelo xadrez. Harrwitz jogava no famoso *café de la Régence* (Paris), de manhã, de tarde e de noite, todos os dias da semana!

Diz-se (apud Lionnais & Maget) que o grande Anderssen e seu não menor discípulo Zukertort jogaram, entre si (em jogos amistosos), mais de 6.000 partidas!

NÃO HÁ INIMIGO PEQUENO

Reuben Fine perdeu uma única partida em 9 sucessivos torneios. Entre seus adversários contavam-se: Lasker, Capablanca, Alekhine, Euwe, Bogoliúbov, Spielmann, Tartakower, Vidmar, Maroczy, Flohr, Keres, Kashdan, Dake, Reshevsky, Botvinnik. No entanto, não foi nenhum destes grandes o vencedor da tal partida.

Quem derrotou Fine foi o jornalista soviético Iudovitch, bom jogador e analista, mas que não conseguiu destacar-se entre os maiores. (Seu melhor resultado: 6º lugar no Campeonato Soviético de 1931; no ano seguinte chegou em 13º.) E o melhor da festa: Fine foi derrotado em apenas 10 lances! (Se quiser ver a partida, poderá encontrá-la em ABERTURAS E ARMADILHAS NO XADREZ, p.

XADREZ E POLÍTICA NA URSS

Ilyin Genevski (1894-1941), mestre russo, foi um dos mais entusiásticos e eficientes organizadores do xadrez soviético, logo após a Revolução de Outubro. Genevski achava que comunismo e xadrez podem promover-se mutuamente. "Afinal (escreveu por volta de 1920), o xadrez — até certo ponto mais do que o próprio esporte — desenvolve a audácia e a coragem do homem, a presença de espírito, a serenidade, uma forte vontade e, mais importante ainda, algo que o esporte não pode dar, o senso estratégico."

Em outra ocasião, Genevski proclamou: "Neste país, onde os trabalhadores conquistaram a vitória, o xadrez não pode ser apolítico como nos países capitalistas."

Em 1949, escreve Botvinnik: "Quando nós competimos em torneios internacionais e defendemos a honra de nossa pátria, reconhecemos o nosso dever perante o povo soviético, perante o partido Bolchevique e a grande causa de Lênin e Stálin."

Em 1964, o *Dicionário de xadrez* soviético [*Schakhmatnii slovar*], livro oficial, editado em Moscou, afirma: "Consideráveis danos foram causados à organização soviética do xadrez pelo culto da personalidade de Stálin. Em 1938, Krilenko, o chefe permanente do Sindicato Geral de Xadrez, foi "eliminado" [executado]. Numerosos mestres e organizadores de xadrez foram sacrificados ao culto da personalidade."

Em 1923, havia na URSS — arrolados oficialmente — uns 1.000 jogadores de xadrez. Em 1924: 24.000. Em 1929: 150.000.

Em 1964, a União Soviética possuía — oficialmente registrados — 3 milhões de jogadores de xadrez. Desses, aproximadamente 1.000 eram candidatos a mestres. Segundo Richards (*Soviet Chess*, p. 183), uns 100.000 são enxadristas de categoria. Dos Grandes Mestres existentes no mundo inteiro – 173 (em 1981) – um quarto é da URSS.

Em 1979, o número de jogadores soviéticos (registrados em clubes e federações) era de, aproximadamente, 5 milhões!

Palavra de ordem do 5º Congresso da Federação Soviética de Xadrez (abril, 1964): "O xadrez deve integrar-se na vida de toda família soviética!"

O COCHILO DE UM CAMPEÃO MUNDIAL

Partida nº 98

LIBERZON — PETROSSIAN

Moscou, 1964

PARTIDA FRANCESA

1.	P4R	P3R
2.	P4D	P4D
3.	C3BD	B5C
4.	P5R	C2R
5.	P3TD	BxC+
6.	PxB	P4BD
7.	D4C	C3C
8.	P4TR	P4TR
9.	D3C	D4T
10.	B2D	C3B
11.	B3D	CD2R
12.	PxPB	DxP(c5)
13.	C3B	B2D
14.	0-0	B4C?
15.	B3R!	Abandonam.

As pretas perdem uma peça. Após 15... D3B (forçado, para defender o bispo); 16. C4R.

E, nessa época, Petrossian era o campeão mundial!

MAIS MINIATURAS (E MAIS ERROS "MAGISTRAIS")

Estas três "pérolas" foram assinaladas por Assiac* em seu delicioso livro *The pleasures of chess.*

Partida nº 99

BIRD — GUNSBERG

Hastings, 1897

PARTIDA BIRD

1.	P4BR	P4R
2.	PxP	P3D
3	PxP	BxP
4.	C3BR	P4CR
5.	P3B	P5C
6.	C4D??	C3BD???
7.	D4T	D5T+
8.	R1D	P6C
9.	P3C?	DxP!
10.	Abandonam.	

Caso inexplicável de "cegueira dupla" em dois mestres. Como é que Bird, o brilhante enxadrista inglês, pôde jogar 6. C4D, que abre caminho a um mate fulminante? E como é que Gunsberg, que — em matches — tinha vencido Blackburne e conseguira empatar com o grande Tchigorin, não viu 6... D4T+, com mate em 2 lances?

(*) Pseudônimo do notável historiador britânico, Dr. Heinrich Fraenkel, redator da famosa secção de xadrez do *New Statesman.* É autor de *The pleasures of chess* ("Os prazeres do xadrez"), N. York, Dover, 1960; e de *Delights of chess* ("Delícias do xadrez"), 2ª ed., N. York, Dover, 1974. Dois livros maravilhosos! Há traduções espanholas da Ed. Ricardo Aguilera (Madrid).

Partida nº 100

KREJCIK	TAKACS

1921

GAMBITO LEMBERG

1.	P4R	P4D
2.	C3BR	PxP
3.	C5C	D4D
4.	P3D	PxP
5.	BxP	DxPC
6.	B4R!	Abandonam.

Takacs foi um forte mestre húngaro, vencedor dos torneios de Viena (1928) e Hastings (1928-29).

Partida nº 101

KREJCIK	RETI

1922

G. D. RECUSADO

1.	P4D	P4D
2.	P4BD	C3BR
3.	C3BD	P4R
4.	PDxP	C5C
5.	C3B	B5C
6.	B2D	D2R
7.	CxP	BxB+
8.	DxB	D4B
9.	P3R	0-0
10.	P4C!	Abandonam.

Será preciso dizer quem foi Reti?

QUAL É O MELHOR: 1.P4R ou 1.P4D?

Paul Morphy (norte-americano), o melhor jogador de sua época — e um dos maiores enxadristas de todos os tempos — jamais começou uma partida com 1.P4D, que é, segundo julgaram muitos mestres contemporâneos, o lance inicial mais forte. E o grande Tchigórin (russo), só uma vez (em torneio) jogou 1.P4D (contra Albin, em Nuremberg, 1896).

Porém, Grünfeld (austríaco), uma das maiores autoridades em matéria de aberturas, só em uma ocasião jogou 1.P4R (contra Capablanca, em Carlsbad, 1929). Perguntaram-lhe, certa vez, por que evitava sair com 1.P4R. Grünfeld respondeu: "Eu nunca faço erros na abertura!"...

Mas, modernamente, no famoso *"My 60 memorable games"*, do extraordinário Bobby Fischer (ex-campeão mundial), todas as vezes que ele tem as brancas (37 partidas), começa com 1.P4R. Na partida 45 (contra Bisguier), após 1.P4R, Bobby comenta: "Está comprovado ser o melhor."

MINICOMPUTADOR QUE JOGA XADREZ

A firma norte-americana Fidelity Electronics lançou um minicomputador, denominado *Chess Challenger* (desafiante de xadrez). O aparelho é menor do que uma máquina de escrever portátil; e foi programado para disputar partidas completas. Com o aparelho vêm um tabuleiro e as 32 peças. Os lances são codificados em teclas, inclusive para os dois tipos de roque e a tomada *en passant*. Feito o lance pelo jogador, a resposta surge num painel colorido. Ao que parece, a máquina pode vencer um jogador de nível médio em 30 a 70% das partidas disputadas. Mais uma prova de que o xadrez é o jogo-arte-*ciência*.

TABELAS INTERNACIONAIS DE EMPARCEIRAMENTO PARA TORNEIOS

A cada jogador corresponde um número, que é atribuído geralmente por sorteio. (Também podem ser usados outros sistemas de numeração: ordem de inscrição, etc.).

Ao número da esquerda correspondem as brancas. Se o torneio for em mais de um turno, alternam-se as cores para cada turno.

Quando o número de jogadores é ímpar, não se utiliza a primeira coluna (coluna da esquerda) da tabela. E fica livre (de folga, *bye*) o jogador correspondente dessa coluna. Por exemplo: se o número de participantes for 21 (veja-se a *Tabela para 21 e 22 jogadores*), n.a 1ª sessão ficará livre o jogador n.º 1; na 2.ª sessão, o n.º 12; na 3.ª, o n.º 2; na 4.ª, o n.º 13; etc.

Tabela para 3 e 4 jogadores

1ª	sessão	1-4	2-3
2ª	"	4-3	1-2
3ª	"	2-4	3-1

Tabela para 5 e 6 jogadores

1ª	sessão	1-6	2-5	3-4
2ª	"	6-4	5-3	1-2
3ª	"	2-6	3-1	4-5
4ª	"	6-5	1-4	2-3
5ª	"	3-6	4-2	5-1

Tabela para 7 e 8 jogadores

1ª	sessão	1-8	2-7	3-6	4-5
2ª	"	8-5	6-4	7-3	1-2
3ª	"	2-8	3-1	4-7	5-6
4ª	"	8-6	7-5	1-4	2-3
5ª	"	3-8	4-2	5-1	6-7
6ª	"	8-7	1-6	2-5	3-4
7ª	"	4-8	5-3	6-2	7-1

Tabela para 9 e 10 jogadores

1ª	sessão	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
2ª	”	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2
3ª	”	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7
4ª	”	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3
5ª	”	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8
6ª	”	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4
7ª	”	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9
8ª	”	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	”	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1

Tabela para 11 e 12 jogadores

1ª	sessão	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
2ª	”	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
3ª	”	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
4ª	”	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
5ª	”	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
6ª	”	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
7ª	”	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
8ª	”	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	”	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
10ª	”	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	”	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

Tabela para 13 e 14 jogadores

1ª	sessão	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
2ª	”	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
3ª	”	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
4ª	”	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
5ª	”	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
6ª	”	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
7ª	”	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
8ª	”	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª	”	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
10ª	”	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	”	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
12ª	”	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	”	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

Tabela para 15 e 16 jogadores

1ª sessão	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
2ª ”	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
3ª ”	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
4ª ”	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
5ª ”	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
6ª ”	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
7ª ”	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
8ª ”	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª ”	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
10ª ”	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª ”	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
12ª ”	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª ”	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
14ª ”	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª ”	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

Tabela para 17 e 18 jogadores

1ª sessão	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
2ª ”	18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
3ª ”	2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
4ª ”	18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
5ª ”	3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
6ª ”	18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
7ª ”	4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
8ª ”	18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9ª ”	5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
10ª ”	18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª ”	6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
12ª ”	18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª ”	7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
14ª ”	18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª ”	8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
16ª ”	18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª ”	9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

Tabela para 19 e 20 jogadores

1.ª	sessão	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
2.ª	”	20-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	1-2
3.ª	”	2-20	3-1	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
4.ª	”	20-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	1-4	2-3
5.ª	”	3-20	4-2	5-1	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
6.ª	”	20-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	1-6	2-5	3-4
7.ª	”	4-20	5-3	6-2	7-1	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
8.ª	”	20-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	1-8	2-7	3-6	4-5
9.ª	”	5-20	6-4	7-3	8-2	9-1	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
10.ª	”	20-15	16-14	17-13	18-12	19-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11.ª	”	6-20	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-19	13-18	14-17	15-16
12.ª	”	20-16	17-15	18-14	19-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13.ª	”	7-20	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-19	15-18	16-17
14.ª	”	20-17	18-16	19-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15.ª	”	8-20	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-19	17-18
16.ª	”	20-18	19-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17.ª	”	9-20	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-19
18.ª	”	20-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19.ª	”	10-20	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1

Tabela para 21 e 22 jogadores

1ª	sessão	1-22	2-21	3-20	4-19	5-18	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
2ª	”	22-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	18-6	19-5	20-4	21-3	1-2
3ª	”	2-22	3-1	4-21	5-20	6-19	7-18	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
4ª	”	22-13	14-12	15-11	16-10	17-9	18-8	19-7	20-6	21-5	1-4	2-3
5ª	”	3-22	4-2	5-1	6-21	7-20	8-19	9-18	10-17	11-16	12-15	13-14
6ª	”	22-14	15-13	16-12	17-11	18-10	19-9	20-8	21-7	1-6	2-5	3-4
7ª	”	4-22	5-3	6-2	7-1	8-21	9-20	10-19	11-18	12-17	13-16	14-15
8ª	”	22-15	16-14	17-13	18-12	19-11	20-10	21-9	1-8	2-7	3-6	4-5

9ª	"	5-22	6-4	7-3	8-2	9-1	10-21	11-20	12-19	13-18	14-17	15-16
10ª	"	22-16	17-15	18-14	19-13	20-12	21-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
11ª	"	6-22	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-21	13-20	14-19	15-18	16-17
12ª	"	22-17	18-16	19-15	20-14	21-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
13ª	"	7-22	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-21	15-20	16-19	17-18
14ª	"	22-18	19-17	20-16	21-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
15ª	"	8-22	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-21	17-20	18-19
16ª	"	22-19	20-18	21-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
17ª	"	9-22	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1	18-21	19-20
18ª	"	22-20	21-19	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
19ª	"	10-22	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	18-2	19-1	20-21
20ª	"	22-21	1-20	2-19	3-18	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
21ª	"	11-22	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	18-4	19-3	20-2	21-1

Após muitas experimentações, tornou-se padrão, em jogos internacionais, a velocidade de 40 lances em 2 horas e meia, para cada parceiro. Daí em diante: 16 lances por hora, para cada jogador.

Todavia, partidas razoavelmente boas podem ser produzidas a 40 lances por hora.

Nas partidas-relâmpago (*blitz*), há diversos ritmos: desde um lance a cada 5 ou 10 segundos (um golpe de gongo), até 5 ou 10 minutos para cada parceiro.

No plano nacional, todos os países têm uma ***Federação*** (ou *Confederação*) *Nacional* (inclusive uma *F.N. de Xadrez por Correspondência*).

No plano internacional, a suprema autoridade é a FIDE (*Fédération Internationale des Échecs*), que organiza o Campeonato Mundial individual, o de equipes (Olimpíadas), dos *júniores* e das equipes de *estudantes*. A FIDE atribui os títulos de Mestre Internacional (MI) e de Grande Mestre Internacional (GMI). Também fixa as regras do jogo (e sua interpretação) e as normas das competições. Sua divisa é *Gens una sumus* (Somos uma só família).

Soluções (do Apêndice)

Schiffers-Tchigorin, 1897: 1. . . T8T+; 2. CxT, B7T+; 3. RxB, T1T+; 4. R3C (se 4. R1C, TxC mate), C4B+; 5. R move, T5T mate!

von Papiel-Marco, 1902: 1. . . B8C! ameaçando mate em um lance. Se as brancas tomam o bispo, perdem a dama.

Lundin-Smislov, 1946: 1. . . T7BR!

Lasker-Euwe, 1936: 1. P4CD!, BxP (que remédio?); 2. C2B! As duas peças pretas ficam atacadas e não podem defender-se mutuamente.

Fairhurst-Reshevsky, 1937. As pretas poderiam ter dado mate em 5 lances: 1. . . T8B+; 2. BxT (único), D2T+!; 3. R1T (o melhor), C7B+; 4. R1C (único), C6T+desc.; 5. R1T (ou 1B), D8C (ou 7B) mate.

Rubinstein-Nimzovitch, 1912: 1. DxP+, R1T (único); 2. DxP mate. . .

Diag. 269 (C. Bayer): 1.T7C (ameaça 2.TxD mate), DxT; 2.BxP+, RxB; 3.D8C+, RxC; 4.D4C+, R4R; 5.D5T+, T4B; 6.P4B+, BxP; 7.DxC+, BxD; 8.T4R+, PxT; 9.P4D mate!

Diag. 270 (J. Berger): 1.T1BR!! Variante principal: 1. . . R5D; 2.D3D+, R4R; 3.P4B mate! Se 1. . . RxP; 2.T1C+, etc. Se 1. . . P4R; 2.T1CD, etc.

Indice Geral

Generalidades sobre estratégia. As aberturas. O meio-jogo. O final

O meio-jogo

O final

Partidas breves. Partidas curtas. Partidas ultra-curtas (miniaturas)

As partidas mais famosas do mundo. As "Imortais"

Partidas magistrais, comentadas por mestres

3 partidas do ex-campeão mundial Petrossian

Problemas

Classificação do problema em 2-lances

Miscelânea

O Xadrez no Brasil

APÊNDICE

MAIS CURIOSIDADES

DEFESA INDIANA
DO REI

— Uma partida que a morte interrompeu —

Comentários especiais dos
GMI Miguel Najdorf e Lothar Schmid
e do MI Herman Claudius van Riemsdÿk

Com transcrições de: Le Lionnais & Maget, Horton, Ronald Câmara, Flávio de Carvalho Jr., Márcio Elísio de Freitas, Taya Efremoff, Cherta, Ricardo Aguilera, P.A. Romanóvski, M. Melamedoff, Irving Chernev, Cole, Frits van Seters, Suetin, Panov, Reuben Fine, Bobby Fischer.

ANEXO

UMA PARTIDA QUE A MORTE INTERROMPEU

Comentários especiais para esta partida, dos GMI Miguel Najdorf e Lothar Schmid, e do MI Herman Claudius van Riemsdÿk.

Com transcrições de diversos autores: Le Lionnais-Maget, Horton, Ronald Câmara, Taya Efremoff, Flávio de Carvalho Jr., Márcio Elísio de Freitas, Romanóvski, Ramón Ibero, Ricardo Aguilera, Melamedoff, Cherta, Coles, Irving Chernev, Suetin, Frits van Seters, Panov, Reuben Fine, Bobby Fischer.

DEFESA INDIANA DO REI

1. P4D, C3BR; 2. P4BD, P3CR; 3... B2C

"Por volta da metade do século XIX, diversos jogadores — particularmente H. Staunton e L. Paulsen — tinham tido a idéia de empregar o *fianchetto* [flanqueio] do R preto, na Defesa Indiana 1.P4D, C3BR. Mas a tendência geral que impelia os jogadores para as aberturas de centro clássico (1.P4R, P4R; 1.P4D, P4D), era demasiado forte para que eles pudessem ter sido capazes, nessa época, de perceberem o real interesse duma concepção tão pouco ortodoxa. Foram os hipermodernistas que a resuscitaram e revelaram os verdadeiros temas diretores" (Le Lionnais e Maget, *Dictionnaire des échecs*, Paris, Presses Universitaires, 1967).

"Nesta defesa, as pretas evitam por enquanto ocupar o centro, mas pretendem mantê-lo sob controle fianquetando seu BR e jogando mais tarde ... P4R. Cerca de cem anos atrás, Luis Paulsen já principiara a praticá-la. Apesar disso, sua opinião sobre ela não era muito boa, e por um quarto de século foi considerada uma linha defensiva de duvidoso valor. Mais tarde, entretanto, conquistou plenamente a apreciação dos enxadristas.

Reinfeld assinala que esta Defesa "produz um xadrez interessante, rico de possibilidades a despeito dos inconvenientes teóricos para as pretas". Se bem que as brancas disponham de confortável desenvolvimento, forte centro de peões e mobilidade considerável, as pretas, por sua vez, têm amplas oportunidades para manobrar com suas peças. Walter Korn indica que a Defesa Índia do Rei "é apropriada para todos os estilos de jogadores" (Byrne J. Horton, *Moderno dicionário de xadrez*, São Paulo, Ibrasa, 1973. Tradução de Flávio de Carvalho Júnior).

"Um dos principais fatores da permanente atração do xadrez é a extraordinária vitalidade de sua teoria de aberturas. A despeito da aparência dogmática, a fase inicial de uma partida é uma fonte inesgotável de estudos e análises que possibilitam a sua constante renovação. Seqüências consideradas sólidas são refutadas amiúde na prática magistral, enquanto que surgem constantemente idéias novas, transformando obsoletas linhas de jogo em surpreendentes armas de combate.

Variantes há cuja eficácia têm mudado ao sabor das épocas e dos princípios dominantes. Ora são apontadas como insuperáveis e quase não admitindo contestação; ora são demolidas e postergadas como inferiores e condenadas.

Na popular Defesa Índia do Rei, por exemplo, encontramos uma linha de jogo, denominada Variante Iugoslava, que tem sido alvo das mais sérias controvérsias, suscitando uma acalorada discussão e constituindo uma autêntica "dor de cabeça" para os teóricos.

De feição aguda e decisiva, praticamente sem meio-termo, é uma variante crucial, em que ou se ganha ou se perde, exercendo, por isso mesmo, um irresistível fascínio nos enxadristas audazes e empreendedores.

Embora adotada pelos mais consagrados mestres, ainda não recebeu um veredicto final sobre a sua exatidão. A balança da teoria continua oscilante e instável, ora pendendo para um lado, ora se inclinando para o outro, numa eloqüente demonstração de sua riqueza e complexidade" (Ronald Câmara, *Peões na Sétima*, Ceará, Impr. Universitária, 1960).

Ainda em 1929, o grande jogador e didata russo Romanóvski escrevia: "Muito mais raramente aparece na prática a defesa Indiana do Leste [Indiana do Rei], baseada no fianqueto do BR preto. A idéia deste fianqueto consiste na pressão preta sobre as casas pretas centrais. As desvantagens deste sistema são: uma certa fraqueza do roque e a relativa limitação na escolha dos planos futuros" (P.A. Romanowsky, *Lo que debe saberse de las aperturas*, Buenos Aires, Grabo, 1942). [A edição original, russa, é de 1929].

"Este conjunto de sistemas de contra-ataque, que leva o nome de "defesa indiana", foi introduzido na prática, pela primeira vez, por Tchigórin. Mas, modernamente, tem sido estudado, ampliado e melhorado, teórica e praticamente, desde todos os ângulos.

A particularidade apresentada pela Defesa Indiana do Rei é a seguinte: o *caráter* que o jogo adquire é determinado pela configuração das peças e peões adotada pelas *pretas*, seja qual for a linha que as brancas ponham em prática, para a refutação" (B.N. Panov, *Teoría de aperturas*, tomo II. Barcelona, Grijalbo, 1961).

"Quando, nos tempos de Steinitz e Tchigórin, começou a ser jogado com freqüência o gambito da dama — substituindo, em parte, as aberturas de jogo aberto, começadas com P4R — foi ganhando terreno a convicção de que o referido gambito era, para as brancas, uma garantia (quase total) de empate, e da manutenção da iniciativa no caminho rumo à vitória.

Em conseqüência disso, começaram a ser investigados, para as pretas, outros sistemas contra o gambito da dama. Surgiram, assim, as defesas de Nimzóvitch, Grünfeld, a Holandesa e a chamada Indiana do Rei, cuja paternidade se atribui, na sua forma primitiva, a Tchigórin. Especialmente na última década [1941-1950], com o trabalho teórico, em primeiro lugar dos mestres russos e iugoslavos, foi sendo ampliada de modo tão acentuado que — mais do que um sistema — a Defesa Indiana do Rei constitui atualmente um complexo de sistemas, parecidos entre si, mas diferentes na prática, cuja correta aplicação na partida viva oferece idênticas dificuldades a ambos os adversários.

É tema *geral*, para as brancas, a ocupação ampla do centro e organização do ataque no flanco da dama. As pretas hão de hostilizar o domínio central do adversário, principalmente à base dos peões BD e BR; e irão preparando seu contra-ataque no flanco do rei" (P. Cherta, *Defensa India de Rey*, Barcelona, Grijalbo, 1962).

"Uma fechada cadeia de peões, com um posto avançado (ponta de lança) em 5D [d5], é a característica de muitas estruturas da Defesa Indiana do Rei, cujo tratamento já adquiriu um alto nível. O seguinte agudo sistema, minuciosamente analisado pelos jogadores soviéticos,

pode servir como exemplo: 1.P4D, C3BR; 2.P4BD, P3CR; 3.C3BD, B2C; 4.P4R, P3D; 5.C3B, O-O; 6.B2R, P4R; 7.O-O, C3B" (A.S.Suetin, *Modern chess opening theory.* Oxford, Pergamon, 1965).

"Era um sinal dos tempos o fato de que, quando a Defesa Indiana caiu em desfavor, a Indiana do Rei apareceu e começou a firmar-se. Esta defesa não tinha sido muito apreciada pelos hipermodernos, porque levava a tão apinhadas e difíceis posições para as pretas. Ficou reconhecido que, apesar das novas análises, as brancas ainda poderiam obter uma rápida vantagem no centro. Mas o que se viu atualmente é que o jogo das pretas, devidamente conduzido, continha grande força dinâmica, e que uma expansão no momento oportuno poderia produzir adequadas oportunidades, numa partida de vigorosa tensão" (R.N. Coles, *Dynamic chess: The modern style of aggressive play.* New York, Dover, 1966).

"Sob este nome [Indiana do Rei] designa-se a formação central dos peões das brancas, que não é enfrentado imediatamente pelas pretas. É muito difícil esta defesa, onde o segundo jogador renuncia a formar seu centro e resigna-se a conduzir um jogo restrito durante certo tempo. 1.P4D, C3BR; 2.P4BD, P3CR; 3.C3BD, B2C; 4.P4R, P3D. Este é o lance inicial da "Índia do Rei". As brancas apoderaram-se do centro e desenvolveram o cavalo-dama na melhor casa. As pretas, porém, preparam logo um rápido ataque na ala do rei, usando seu peão em 3D [d6] como pivô, ou um ataque no centro com avanço dos peões 4R ou 4BD. Assim, é absolutamente necessário o avanço do peão preto a 3D nesta defesa, quanto antes" (Taya Efremoff, *Fundamentos do jogo de xadrez,* São Paulo, Edicel, 1972).

"Objetivo elementar das Brancas: superioridade no centro; ameaças táticas com peões centrais. Das pretas: busca de estabilização com preparativos de ... P4R e controle das casas pretas" (Flávio de Carvalho Júnior, *Iniciação ao xadrez,* São Paulo, Bestseller, 1968).

"Embora a Defesa Índia do Rei somente tenha se divulgado nas últimas décadas, é interessante observar que a posição do texto [refere-se à partida do autor versus o GMI Najdorf, Mar del Plata, 1948, à altura do 5.º lance das pretas] foi vista, com transposição de lances, nas partidas Schwarz vs. Paulsen, em 1881, e Paulsen vs. Riemann, em 1882" (Márcio Elísio de Freitas, *Partidas de xadrez,* São Paulo, Hucitec, 1978).

"A muitos enxadristas não agrada jogar o gambito da dama, especialmente com as pretas. Pois, como já foi visto, requer o conhecimento de um sem-fim de sistemas e variantes, e, freqüentemente, ocasiona uma lenta luta posicional. A defesa indiana antiga é adequada para todos aqueles que não desejam enredar-se imediatamente numa complexa luta combinatória.

Em começos deste século, primeiramente Tchigórin, mais tarde Capablanca, praticaram este sistema de abertura em competições internacionais. Os enxadristas soviéticos estudaram-no detidamente. Com este sistema, ao responderem a 1.P4D com 1... C3BR, as pretas impõem às brancas o modo de desenvolverem as peças.

Isto não quer dizer que traga vantagens unicamente para as pretas, nem que seja mais eficiente do que outros sistemas defensivos do gambito da dama; mas abre muito espaço à imaginação criadora e costuma originar posições gratas aos amantes das surpresas, porque em tais posições tudo fica a depender por um fio. E é significativo que, nesta Defesa, se produzam menos empates do que nos outros sistemas do gambito da dama" (V.N. Panov, *ABC de las aperturas,* Barcelona, Martínez Roca, 1973).

"Esta defesa constitui um dos esquemas preferidos atualmente pelos grandes mestres, contra a abertura PD" (Ramón Ibero, *Diccionario de ajedrez,* Barcelona, Martínez Roca, 1977).

"O leitor encontra-se perante uma das defesas [Defesa Indiana do Rei] que mais freqüentemente se praticam nos torneios atuais. Sistema "fechado", de grande potência defensiva, evita todo risco prematuro e se ajusta a uma configuração "elástica", muito adequada para a tática de evoluções lentas" (Ricardo Aguilera, *El espíritu de la apertura*, Madrid, Aguilera, 1973).

"O *fianchetto* do bispo do rei, plano característico desta defesa, corresponde a uma profunda idéia estratégica: as pretas projetam a exploração da fraqueza relativa do peão d4 através de uma dupla pressão: primeiro, ao longo da diagonal; depois, por intermédio de um avanço lateral (e5 ou c5). A este ataque sobre d4 podem as brancas reagir com o avanço d5 (que fecha o centro), ou com a troca (que estabiliza o centro), ou, ainda, com a manutenção da tensão.

Depois de 1945, esta defesa tomou um considerável relevo, graças às contribuições das escolas soviética e iugoslava. Mais dinâmica que a defesa ortodoxa, ela agrada principalmente aos preconizadores do xadrez combativo" (Frits van Seters, *Guia prático de xadrez*, Venda Nova-Amadora (Portugal), Bertrand, 1979).

Folheio a 2. ed. do famoso *Modern chess openings* — de 1913 — e verifico que já aparecem tímidos (apenas dois) exemplos da Defesa Indiana do Rei: Marco-Mason (Hastings, 1895) e Janówski-Mieses. Embora já fossem arrolados os grandes mestres de fins do século XIX e começos do XX — Steinitz, Lasker, Capablanca, Tarrasch, Tchigórin, Pillsbury, Zukertort, Rubinstein, Anderssen, Blackburne, Bird, Janówski, Schlechter, Gunsberg, Teichmann, Bernstein, Mason, Marshall, Alekhine (ainda estreante), Nimzóvitch, Tartakówer, Spielmann, Réti, Blackburne, Maróczy, etc. — as Defesas Indianas (a de Rei e a de Dama) estavam ainda longe de serem reconhecidas e aceitas.

Partida nº 102

LUIZ LACERDA — EDUARDO BECKER

Defesa Indiana do Rei

1. P4D

"Os jogadores modernos consideram que este é o lance mais forte da abertura. É tão valioso quanto 1. P4R, porque são duas as peças que ficam livres para entrarem em ação e, ao mesmo tempo, um peão se apodera de uma casa central. Ademais, o PD fica protegido no centro, enquanto que o PR é vulnerável a um ataque imediato.

Uma das razões que explicam a popularidade das aberturas de PD, é que desde o primeiro lance apresenta problemas ao adversário. Não há método algum pelo qual as pretas possam apoderar-se da iniciativa ou, sequer, igualar rapidamente.

Apesar da sua natureza essencialmente posicional, as aberturas do PD seduzem os jogadores agressivos e têm sido sempre uma arma favorita de espíritos da envergadura de Alekhine, Keres, Pillsbury, Bogoliúbov, Spielmann e Colle.

O PD oferece às brancas muitas vantagens, e todas elas podem resumir-se numa só palavra: pressão!" (Irving Chernev, *Ajedrez lógico, jugada a jugada* [original norte-americano: *Logical chess, move by move*], 9. ed., México, Diana, 1969).

Mas... modernamente, no famoso *My 60 memorable games*, do extraordinário Bobby Fischer (ex-campeão mundial), todas as vezes que ele tem as brancas (37 partidas) começa com 1.P4R. Na partida 45 (contra Bisguier), após jogar 1.P4R, Bobby comenta: "Está comprovado ser o melhor".

"1 P4D é uma jogada essencialmente posicional. Tanto, que as variantes dela oriundas, são chamadas de "cerradas", enquanto que as procedentes de 1 P4R, são chamadas de "abertas". A explicação está na luta pelo centro. Nas aberturas abertas as brancas sempre conseguem forçar o centro. Vejamos, por exemplo, a seguinte seqüência clássica: 1 P4R P4R 2 C3BR C3BD 3 B5C P3TD 4 B4T C3B 5 O-O B2R 6 T1R P4CD 7 B3C O-O 8 P4D. As brancas pressionaram o centro apenas no 8º lance, mas o poderiam ter feito também na 2ª, 3ª, 4ª, 5ª ou 6ª jogada. Nas aberturas cerradas, por outro lado, torna-se muito mais difícil abrir o jogo no centro. Na seqüência 1 P4D C3BR 2 C3BD P4D 3 P3B B4B, as pretas sempre mantiveram um controle a mais sobre a casa e4" (Herman Claudius van Riemsdÿk).

1. ... C3BR

Isto impede às brancas continuarem com 2.P4R.

2. P4BD P3CR

"Uma das prediletas do grande mestre Najdorf, a Defesa Índia do Rei, caracterizada pelo fianqueto do BR e pela agressão ao P4D branco, com ...P4R ou ...P4BD, é autêntico contra-ataque" (Márcio Elísio de Freitas).

Às vezes, as pretas jogam 2... P3D (seguido de CD2D, P4R e B2R): é o "sistema antigo", que se encontra em muitas partidas de Tchigórin. "Com freqüência, após 2... P3D, as pretas continuam com P3CR e B2C. Isto quer dizer que, nesta defesa, a alteração da ordem dos lances tem um significado tão-só tático" (Panov).

3.C3BD B2C

Entrando na Defesa Indiana do Rei — também denominada Indiana do Leste (ou Oriental). Ela é, talvez, a mais complexa das aberturas hipermodernas. Apresenta grande número de sistemas, variantes e subvariantes.

Nesta defesa, escreveu Fine (*Modern chess openings*, 7. ed., 1938), as pretas podem optar entre dois sistemas principais. Em 1º lugar, jogar o lance P3D, seguido de um eventual P4R ou de P4BD. Em 2º lugar, adotar o lance P4D, quer antes, quer após o desenvolvimento do BR.

O 1.º sistema, P3D e P4R, constitui a antiga linha de jogo, desenvolvida sobretudo por Réti e Euwe, logo após a I Guerra Mundial. "Mas — acrescentava Fine — desde então desapareceu do jogo magistral." Isto... ele afirmava em 1938. Dez anos mais tarde, Fine *(Practical chess openings,* New York, McKay, 1948) modifica seu julgamento: "Por um longo tempo, esta defesa tinha sido abandonada, de par com outras inadequadas idéias hipermodernas. Mas, recentemente, ela realizou um vigoroso reaparecimento nos torneios soviéticos. Todavia, a sua popularidade se deve mais às potencialidades táticas do que à sua reabilitação teórica, visto que as antigas objeções contra ela continuam com a mesma força."

É de notar que no já citado *"Minhas 60 memoráveis partidas"*, o grande Fischer, estando com as pretas — e tendo que enfrentar 1.P4D, num total de 14 partidas — escolheu 8 vezes a Defesa Indiana do Rei!

4. P4R P3D

Até aqui, como nas partidas Keres-Becker (Zandvoort, 1936) e Flohr-Lilienthal (Moscou, 1936).

"Com estes 4 primeiros lances — escreve Cherta — inicia-se o chamado "Sistema Clássico". E, na verdade, o nome não poderia ser mais bem aplicado. Estes 4 lances simbolizam o motivo estratégico geral que anima à Indiana. As brancas se apoderam rapidamente do centro, com seus três vigilantes peões na 4.ª fila horizontal e o CD desenvolvido na sua melhor casa, em 3BD; não se pode exigir mais.

As pretas têm outro objetivo; desenvolvimento rápido do flanco do rei, com o roque feito e uma sólida posição, baseada no PD em sua 3.ª casa, como pivô. O contra-ataque sobre o centro das brancas desencadear-se-á segundo as circunstâncias, avançando os peões BD e BR, mais freqüentemente este último (e amiúde ambos, simultaneamente), com a colaboração do PR e um inteligente jogo dos cavalos. Complexa será a tarefa, para ambos os bandos."

"Também se pode jogar 4... O-O, visto que após 5.P5R, C1R; 6.P4B, P3D; 7.B3R, PxP: 8.PBxP, P4BD!, a cadeia de peões brancos fica destroçada" (Panov).

"Um exemplo típico deste ataque sobre o centro das brancas ocorreu na partida Letelier vs. Fischer (Leipzig, 1960), e que contou com um elegante arremate: 4... O-O 5 P5R C1R 6 P4B P3D 7 B3R P4BD! 8 PDxP C3BD 9 PBxP PxP 10 C4R B4B! 11 C3C B3R 12 C3B D2B 13 D1C PxP 14 P5BR P5R! 15 PxB PxC 16 PxP P4B! 17 P4B C3B 18 B2R TR1R 19 R2B TxP 20 T1R T1-1R 21 B3B TxB! 22 TxT TxT 23 RxT DxP + !, e as brancas abandonaram" (Herman Claudius). [Se 24. RxD, B3T mate! Se 24. R2B, C5C +; 25. R2C, C6R +; 26. R2B, C5D; 27. D1T, C5C +; 28. R1B, CxB e o ataque das pretas é irresistível.]

"Embora o 4.º lance das pretas, 4... P3D, seja imprescindível na quase totalidade das variantes que as pretas costumam empregar, nem por isso o lance é forçoso neste preciso momento. As pretas também podem jogar 4... O-O, sem risco algum. Se as brancas precipitarem o avanço, com 5.P5R, não conseguirão nada de efetivo: 5... C1R; 6.P4B, P3D; 7.B3R, PxP; 8.PBxP, P4BD; 9.PxP, D4T! E as brancas não conseguem superioridade.

Se bem que as pretas escolhem a defesa, as brancas, por sua vez, podem escolher o sistema ou variante. As brancas têm à sua disposição muitas continuações: 5.C3B, 5.B2R, 5.P3B, 5.B5C, 5.P4B, etc. As duas primeiras, C3B e B2R, costumam ir juntas no sistema clássico" (Cherta).

5. C3B

"A variante dos 'quatro peões' conduz a uma luta encarniçada, com iguais possibilidade. Por exemplo: 5.P4B, P4B!; 6.PxP, D4T; 7.B3D (se 7.PxP?, CxP!), DxPB; 8.C3B, C3B; 9.D2R, B5C; 10.B3R, BxC; 11. DxB, D5C" (Panov).

5. ... O-O

Até aqui, como na partida Sämisch-Réti (Téplitz-Schönau, 1922).

"Certamente o melhor para as pretas, que deverão rocar o antes possível, no sistema clássico" (Cherta).

6. B2R

Já visto em partidas antigas. Por exemplo: Bogoliúbov-Euwe (5.ª do match, 1929). Contra Grünfeld, Sämisch jogou 6.P3TR (Baden-Baden, 1925).

Ao desenvolvimento imediato do BD (6.B5C), as pretas replicariam com 6... P3TR. Panov indica a seguinte seqüência: 7.B4B, C3B; 8.P5D, P4R!; 9.B3R, C5D; 10.CxC, PxC; 11.BxP, CxPR; 12.CxC, D5T! Mas, se 12.BxB, as pretas seguem com 12... T1R, ameaçando xeque-descoberto e ganhar a dama.

6. ... P4R!

"Este avanço do peão é mais eficiente depois de 6... CD2D. Na realidade, efetuado neste momento, dá às brancas a oportunidade, se o desejarem, de trocar as damas e simplificar o jogo. Por exemplo: 7.PxP, PxP; 8.DxD, TxD; 9.B5C, T1R; 10.C5D, CxC; 11.PBxC, P3BD!" (Panov).

Com 6... P4R, "as pretas se reservam o desenvolvimento do CD pela casa 3BD [c6], a famosa variante iugoslava que, já faz alguns anos, vem sendo adotada com muita freqüência, por ser considerada mais rica em possibilidades do que a tradicional CD2D" (Cherta).

Ademais, com 6... P4R!, fica livre a diagonal do BD preto, que poderá sair, e eventualmente, colocar-se em 5CR [g4].

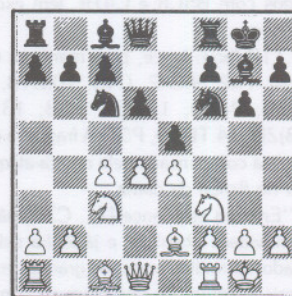
7. O-O

"Lance útil, de expectativa, que mantém a tensão central. Agora são as pretas que podem escolher o sistema a seguir. Há duas linhas principais: 7... C3B! e 7... CD2D" (Cherta).

"Estrategicamente falando, o lance 7.P5D era pouco usual pois o provocado fechamento do centro parecia favorecer as pretas, visto que estas tomavam sob o seu controle a importante casa c5 e podiam obter uma aparente iniciativa, após provocarem a abertura das posições centrais com o golpe P4BR.

No entanto, a mal chamada variante iugoslava (7.0-0, C3BD) criou problemas às brancas e o lance 7.P5D surgiu novamente como um meio de evitar os riscos assim provocados. As brancas podem escolher o lado do roque. Segundo Tahl, o lance 7... CD2D é inconveniente, pois só com grandes dificuldades poderão as pretas fazer a jogada temática de ruptura ... P4BR. Mesmo assim, o lance 7... CD2D tem aparecido com freqüência: as pretas procuram ocupar a casa c5" (Laksman-Studenetzky-Morgado, *Enciclopedia de aperturas*. Buenos Aires, 1969).

"Uma alternativa interessante é a variante das trocas: 7 PxP PxP 8 DxD TxD 9 B5C T1R. Ela é uma das principais armas do brasileiro Adaucto Wanderley da Nóbrega, integrante da equipe olímpica em 1970, 72 e 74, e atual campeão brasileiro de xadrez por correspondência. Também o jovem GMI sueco Ulf Andersson tem usado este sólido lance como opção" (Herman Claudius).

Diagrama 272

Posição após 7... C3B

7. ... C3B

A Variante Iugoslava, assim denominada porque foi empregada com êxito pelos mestres iugoslavos Gligoric e Trifunovic, em Mar del Plata, em 1953. Para Panov, esta linha de jogo é "a interpretação moderna do sistema clássico".

"Jogada agressiva, típica de um homem jovem. Ameaça ganhar um peão, mediante 8... PxP, seguido de CxP" (Najdorf).

"Agora o cavalo não intercepta a passagem do bispo. Em algumas variantes, este cavalo vai a 5D [d4], forçando uma simplificação que favorece as pretas. É aceitável o lance 7... P3B. Numa partida Smislov-Gueler (1953), seguiu-se 8.T1R, PxP; 9.CxP, T1R; 10.B1B, C5C; 11.P3TR, D3B; 12.PxC, DxC, com jogo equivalente" (Panov).

Mais importante é a variante 7... CD2D. Panov a analisa da seguinte forma: as brancas podem optar por 8.P5D, 8.PxP ou 8.T1R. Eis as seqüências fundamentais:

a) 8.P5D, C4B; 9.D2B, P4TD; 10.C2D, C5C; 11.C3C, P4B; 12.CxC, PxC. As pretas enfraqueceram seus peões, mas assestaram o golpe P4BR, característico e vital, para as pretas, na Indiana do Rei.

b) 8.PxP, PxP; 9.D2B, P3B; 10.T1D, D2B; 11.P3CD, T1R. As pretas, que continuam a dispor dos lances C1B-3R-5D, combinados com B5CR e C4TR, têm excelente contrajogo.

c) 8.T1R (bom lance, para manter a tensão central), PxP; 9.CxP, C4B; 10.B1B, T1R; 11.P3B, P4TD; 12.B3R, P3B; 13.D2D, C(3B)2D; 14.TD1D, P5T. A fraqueza do PD preto fica compensada pelo contra-ataque iniciado no flanco da dama.

"Embora este lance [7... C3B] não seja uma novidade absoluta, e já tenha sido empregado há muitos anos, os grandes mestres Gligoric e Trifunovic reviveram-no com êxito (certamente após laboriosas análises caseiras), no Torneio de Mar del Plata, de 1953. A primeira "vítima" da renovada arma foi o grande mestre argentino Najdorf, quem, por sua vez, a incluiu na sua bagagem teórica; e conseguiu, entre outras, uma célebre vitória contra o grande mestre russo Taimánov, no Torneio dos Candidatos, jogado na Suíça, nesse mesmo ano — 1953. [Esta importante e histórica partida será apresentada no fim do texto.] A variante entrou na moda e os teóricos de todo o mundo trabalharam no seu aperfeiçoamento, levando as análises até bem longe.

Estrategicamente, o tema da variante iugoslava é o de provocar o avanço 8.P5D, retirando-se o cavalo a 2R. Começa, então, uma dura e complicada batalha tática: as pretas atacam violentamente no flanco do rei, avançando seus peões em busca de uma ruptura, enquanto as brancas tentam paralisar esse ataque e, por sua vez, se lançam no flanco da dama, tendo como objetivo imediato a ruptura P5BD" (Cherta).

"Com este último lance [7... C3B], as pretas desafiam as brancas a determinarem a posição no centro. A continuação mais crítica é 8.P5D. Com ganho de tempo, as brancas iniciam operações ativas no flanco da dama, onde têm superioridade de espaço e a oportunidade de concentrarem as suas peças para uma rápida ruptura da partida. Todavia, as pretas têm boas possibilidades de começar um contra-ataque no flanco do rei.

Em tais posições, a partida se torna mais tensa com cada lance; e, conseqüentemente, o valor do ganho ou da perda de um tempo adquire maior importância. O jogo é muito enérgico, por vezes forçado, e ambos os bandos têm de manobrar com extrema precisão, combinando ataque e defesa. Medidas defensivas são necessárias e, amiúde, difíceis. Mas nenhum dos dois adversários pode sujeitar-se inteiramente a uma defesa passiva" (Suetin).

8.P5D

Este lance, ensina Panov, conduz ao complicado sistema de Taimánov e Arónin,

no qual as brancas atacam no flanco da dama, enquanto as pretas desenvolvem uma ofensiva de peças e peões no flanco do rei, com resultados que não podem ser previstos com absoluta segurança.

A esta altura, Larsen (contra Fischer, Mônaco, 1967) jogou 8.B3R. "Uma leve surpresa — comenta Fischer. Eu esperava 8.P5D, C2R; 10.C3D, P4BR; 11.B2D. Planejava, então, 11...P4B!; 12.P3B, P5B!, com possibilidades de atividade" (*Mis 60 partidas memorables,* Barcelona, Pomaire, 1973).

Fischer continuou com 8... T1R!. E faz o seguinte comentário: "O modo mais apurado para igualar. Najdorf encontrou este lance após alguns tristes experimentos com 8... C5CR, no seu encontro com Reshevsky" (idem, ibidem).

Vê-se, pois, que as brancas poderiam preferir 8.B3R, a fim de manter a tensão central. Seguiria, então, 8... T1R! (lance de Najdorf); 9.PxP, PxP; 10.DxD, CxD; 11.C5CD, C3R; 12.C5C, T2R! Nesta posição, se 13.CxPTD, C5B! com bom contrajogo das pretas. Mas se 13.TR1D, P3C; 14.CxC, BxC; 15.P3B, e parece que as brancas estão melhor.

Em lugar do lance de Najdorf (8...T1R!), jogava-se antigamente 8...C5CR. Seguia, então: 9.B5C, P3B; 10.B1B, P4B; 11.B5C, B3B; 12.BxB, DxB; 13.P5D, C1D; 14.C1R, D2R; 15.BxC, PxB, com vantagem para as brancas.

8. ... C2R

Eis aí, concretizada, a idéia estratégica da variante. "As pretas vão concentrar esforços sobre o flanco do rei, enquanto as brancas terão de procurar a indispensável compensação no flanco da dama" (Cherta).

9. C1R

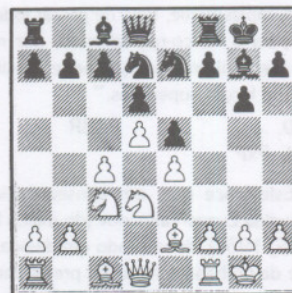
Esta é a variante principal. Tem dois objetivos essenciais: jogar C3D, para apoiar o avanço P5BD; e, ao mesmo tempo, libertar a casa f3, para poder jogar P3BR. "Este peão é, na realidade, o pivô de apoio sobre o qual gira toda a defesa das brancas no flanco do rei" (Cherta).

Também se poderia jogar 9.P4CD, a fim de começar, imediatamente, o ataque ao flanco da dama. A este respeito, escreve Panov: "Em lugar desta manobra [refere-se a 9.C1R], que implica na perda de dois tempos, Taimánov recomenda 9.P4CD, P4TD; 10.B3T, C4T; 11.P3C, P4BR; 12.C5CR, C3BR; 13.P5B, P3T; 14.PxPD, PxPD; 15.C6R!, BxC; 16.PxB, e as brancas podem atacar imediatamente a enfraquecida estrutura dos peões pretos".

9. ... C2D

"Fechado já o centro, as pretas preparam, sem perda de tempo, o poderoso golpe P4BD, básico neste plano de ataque. A retirada do cavalo à casa 2D [d7] é mais natural do que à casa 1R [e8], visto que assim domina a casa 4BD [c5] e não atrapalha a saída do BD pela simples razão de que este não tem, por enquanto, nenhuma casa disponível para um bom desenvolvimento" (Cherta).

"Euwe aconselha 9... P4B; 10.B3R, C1R; 11.P3TD, P4B; 12.P3B, P5B; 13.B2B, P4CR. No caso de 10.PxP e.p., PxP, o equilíbrio mantém-se após 11.B3B.

Diagrama 273

Posição após 10. C3D

B3R; 12.P3CD, P4B; 13.C5D, C3B" (Panov).

10. C3D

Para Najdorf, profundo conhecedor do sistema, esta é a melhor jogada das brancas.

Até este lance (10.C3D), a partida é idêntica à de Gligoric-Fischer (Bled, 1961). Comentário de Bobby: "O antigo 10.P3B, P4BR; 11.B3R, P5B; 12.B2B, P4CR foi abandonado. O ataque das pretas no flanco-rei tem sido resolvido, praticamente, num mate forçado!"

"Até aqui — me escreve mestre Najdorf — é igual à partida Taimánov-Najdorf (Zurique, 1953). Taimánov continuou com 10.B3R. Seguiu-se 10... P4BR; 11.P3B, P5B; 12.B2B, P4CR, e as pretas ganharam mediante ataque ao flanco do rei."

A partida mencionada pelo GMI Najdorf obteve o 1.º prêmio de beleza no Torneio dos Candidatos (Zurique, 1953). Referindo-se a esta sua célebre partida, mestre Najdorf, no seu livro *"15 aspirantes al campeonato mundial"*, escreve, entre outras coisas: "Aqui, o amador pensará que conduzir o ataque foi, para mim, um problema de cálculos matemáticos, ou de longas variantes. Muito pelo contrário! Simplesmente, trato de passar todas as peças para o flanco-rei, sabendo, por regra geral, que nenhuma posição pode resistir ao assalto de forças superiores."

10. ... P4BR
11. PxP

"Este lance que, em conseqüência de uma partida Evans-Taimánov (do match USA x URSS, 1954), tinha ficado em dúvida, em virtude da brilhante vitória das pretas, tem sido revalorizado e é considerado tão bom, ou melhor ainda, do que o comumente jogado 11.P3B" (Cherta).

11. ... CxPB

Os analistas preferem 11... PxP, ao qual segue 12.P4B, para impedir 12... P5B.

"Nesta linha — escreve Bobby Fischer — as brancas conseguem controlar a casa 4R [e4]; e as pretas, a casa 5D [d4]. 11... PxP é mais enérgico."

12. C4R

Parece melhor 12.P3B (não 12.P4B, que seria muito arriscado).

12. ... C5D
13. P4B?

"Era melhor P3B, seguido de C2B" (Najdorf). "13.P3B (seguido, talvez, de C2B) teria sido mais seguro do que 13.P4B" (Lothar Schmid).

"Um lance que vai acentuar o domínio das pretas no centro. As brancas deveriam ter evitado a abertura da coluna do rei e da grande diagonal preta" (Herman Claudius).

Na mencionada partida Gligoric-Fischer (Bled, 1961), o GMI iugoslavo jogou 12.P3B. Fischer respondeu 12... C3B. A partida continuou assim: 13.C2B, C5D; 14.C(2)4R, C4T, com jogo equilibrado que terminou em empate. Antes, porém, seguiram-se muitos lances emocionantes: 15.B5C, D2D; 16.P3CR, P3TR; 17.B3R, P4B! (Pareceria que as pretas *perderam* o peão. Mas trata-se, explica Fischer, de um sacrifício deliberado). 18.BxC, PRxB; 19.C5CD, P3T; 20.C(b)xP(d6), P6D!; 21.DxP, B5D+; 22.R2C, CxP!; 23.CxB! ("Ótimo", diz Fischer. SE 23.PxC? [ou RxC?], D6T mate). 23... CxT; 24.C6C!, D2BD! (continua a ameaça de mate em h2); 25.TxC, DxC; 26.P4C!, DxP. E após mais 8 lances, concordou-se no empate.

13. ... C3BR
14. CxC+ BxC
15. B3R

"Teria sido preferível 15.PxP" (Lothar Schmid).

15. ... PxP
16. BxP?

"16.BxP (em lugar de CxP) e, finalmente, 17.T1R?, foram erros muito graves" (Lothar Schmid).

16. ... T1R

"As pretas não têm mais problemas. Saíram brilhantemente da abertura" (Najdorf).

17. T1R? B4B

"Acho que as pretas teriam ganho com 17... TxB; 18.TxT, B5C; 19.T8R+, DxT; 20.DxB, D5R; 21.T1D, T1BR, após o qual, B4R, assim como P4TR, seriam terríveis ameaças. Todavia, em lugar de 21... T1BR, 21... P4TR é ainda mais forte e leva a uma rápida e decisiva vitória (por exemplo: 22.C2B, D7B ou, mesmo, DxB; 23.DxD, C7R+)." [As pretas ganham uma peça]: "Mas a continuação que as pretas preferiram [17... B4B] também foi, sem dúvida, um lance forte" (Lothar Schmid).

"Jogada coerente com o plano de dominar as casas centrais, mas 17... TxB era conclusivo" (Herman Claudius).

18. D2D T5R

"Em lugar de 18... T5R, teria sido possível TxB; 19.TxT, CxT+; 20.DxC, BxC; 21.DxB, BxP; 22.T1C; D3B" (Lothar Schmid).

19. C2B CxB+
20. TxC TxP

"Com peão a mais e o poderoso par de bispos, a posição das pretas é preferível" (Najdorf).

21. TD1R D2D

"21... T7B também teria sido forte" (Lothar Schmid).

22. C4R D2B

"22... BxC teria resolvido o problema da vitória de um modo mais fácil" (Lothar Schmid).

23. B5C BxC

"Com a vantagem do peão, as pretas, com bom critério, trocam tudo e assim liqüidam a atividade das peças brancas" (Najdorf).

24. TxB TxT
25. TxT BxB

"25... BxB(?) - Ansiosas em simplificar para um final em seu favor, as pretas devolvem um pouco de sua vantagem. 25... B4R teria sido mais forte, pois o bispo das pretas é sensivelmente superior ao seu companheiro branco. As brancas deveriam perseguir a troca com

26 B4B e agora D4B! 27 D2R (27 D3R? T1BR 28 P3CR P4CR, ganhando) 27... T1R 28 BxB (ameaçava-se B5D+) TxB, com uma simplificação muito mais interessante do que ocorreu na partida" (Herman Claudius).

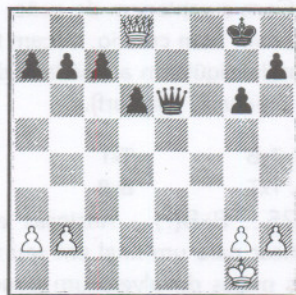
26. DxB T1R

"É conveniente trocar a torre, e não a dama, porque os finais de torre são sempre traiçoeiros" (Najdorf).

27. T6R

"As brancas entregam o peão de 5D, para ativarem a dama" (Najdorf).

27. ... TxT
28. PxT DxP
29. D8D+

Diagrama 274

Posição após 29. D8D+

A esta altura, a partida foi suspensa. Infelizmente, o jogador das pretas ficou doente e, meses mais tarde, morreu.

"A posição final deveria ter sido uma vitória para as pretas, porque ameaçavam D8R mate e, portanto, conservariam o peão de vantagem. A vitória teria sido uma questão de técnica e não propriamente fácil. Mas eu sinto que o seu filho o teria conseguido" (Lothar Schmid).

"Partida corretamente jogada, na qual as pretas dispõem de vantagem suficiente para vencer, devendo primeiramente eludir alguns xeques da dama branca, até colocar seu rei em segurança" (Najdorf).

"Há quase dez anos fui fazer uma visita ao Prof. Idel Becker, que então morava na Vila Mariana. Eu estava elaborando um verbete para uma enciclopédia, e fui pedir a permissão para utilizar alguns diagramas do "Manual de Xadrez". De um contato formal, que poderia ter durado apenas cinco minutos, passamos para horas de uma conversa agradável e, para mim, altamente instrutiva. Nasceu ali uma amizade, que parece se fortalecer com o passar do tempo. Naquela noite nos fez companhia um rapaz afável e observador: o seu filho Eduardo. Eu surpreendia-me com a sabedoria e acerto das observações ou perguntas daquele jovem ruivo, que tão poucas vezes falou naquelas horas.

Eludir nesta posição os inúmeros xeques da dama branca, não é uma tarefa simples, mas tenho a convicção do que o bom senso nato

e a grande capacidade de observação do condutor das pretas lhe teriam sido de enorme valia..." (Herman Claudius).

Das muitas possíveis e prováveis continuações, o forte jogador e didata argentino, Dr. Manuel Melamedoff, sugeriu à seguinte:

29. ...	R2B
30. DxP+	D2R
31. D4B+	R2C
32. D3B+	D4R
33. D7B+	R3B
34. D1B	D4B+
35. DxD	PxD
36. R2B	R4R
37. R3R	P4CD
38. R3D	P5B+
39. R3B	P4TD
40. P3CD	R4D
41. PxP+	PxP
42. P3TD	R4B
43. P3C	P4C
44. P3T	P4T
45. P4C	P5T
46. P4T	R4D
47. R2D	R5D
48. R2B	P6B
49. R1B	R5B
50. R2B	
(ou 50. R1C)	
50. ...	R6C
51. R1B	RxP

O resto é óbvio.

A título de curiosidade, pus a situação final num computador de xadrez, dando-lhe uma hora para "pensar" cada lance. O computador elaborou a seguinte seqüência:

29... R2B; 30.DxP+, D2R; 31.D4B+, D3R; 32.D7B+, R3B; 33.D3B+, D4R; 34.D3B+. Aqui, o computador vacilou muito tempo entre várias opções e, afinal, decidiu-se por: 34... R4C; 35.D3C+, DxD; 36.PxD, R5C; 37.R2B, P4D!; 38.P4T, P5D; 39.P5T, P6D; 40.P4C, P7D; 41.R2R, RxP; 42.RxP, RxP; 43.R3D, P4T; 44.R4D, P5T; 45.R5D, P6T; 46.P5C, P7T; 47.P6T, P3C; 48.R6B, P8T(D); 49.R7C, D2T+; 50.R3B, D2BR; 51.R6D (único), D4B; 52.R6B, D3R+; 53.R2C, D2D+; 54.R8T, R6B; 55.R1C, R5R; 56.R1T, R4D; 57.R1C, R4B; 58.R1T, RxP; 59.R1C, RxP; 60.R1T, D7C mate.

Eis a já várias vezes mencionada partida de Najdorf:

Partida n.º 103

M. Taimánov — M. Najdorf

Torneio de Candidatos
Zurique, 1953

Prêmio de Brilhantismo

Defesa Indiana do Rei

É tão bela e importante esta partida, que ela foi escolhida como modelo de "ataque contra o rei", pelo notável jogador e didata argentino, Dr. Manuel Melamedoff, no seu precioso livro *El ajedrez como yo lo enseño* (Buenos Aires, 1973). Os comentários são de mestre Melamedoff.

1. P4D	C3BR
2. P4BD	P3CR
3. C3BD	B2C
4. P4R	P3D
5. C3B	O-O
6. B2R	P4R
7. O-O	C3B

Ameaçando ganhar um peão com 8... PxP; 9.CxP, CxP!; 10.CxCD, CxC; 11.CxD, CxD; 12.CxPC, CxPC. Por isso, as brancas devem definir a sua posição central ou jogar B3R.

8. P5D	C2R
9. C1R	C2D

Para dar passagem ao PBR.

10. B3R	P4BR
11. P3B	P5B
12. B2B	P4CR

Iniciando o que se conhece com o nome de "ataque à baioneta".

13. C3D	C3BR

Tendo passado o PB, o cavalo volta para o flanco-rei.

14. P5B

As brancas têm de ativar o flanco-dama. Caso contrário, achar-se-iam à mercê das pretas, que – tranqüilamente — desenvolveriam o seu ataque.

14. ...	C3C

Agora, o outro cavalo. As peças pretas, metodicamente, vão passando para o flanco-rei.

15. T1B	T2B
16. T2B	B1B

Desimpede a coluna CR para a torre e procura colocação em 2R, desde onde apontará ao flanco-rei das brancas.

17. PxP	PxP
18. D2D	

Para dobrar as torres na coluna BD.

18. ...	P5C

Começa a ruptura.

19. TR1B	P6C!

As pretas sacrificam um peão para abrirem a coluna do cavalo e, desta forma, intensificarem seu ataque. Com isto paralisam momentaneamente as ações que as brancas estavam para empreender no flanco-dama.

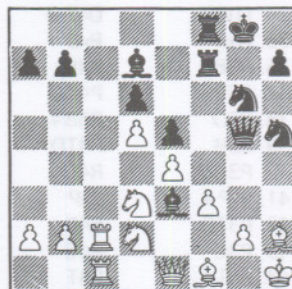
20. PxP	PxP
21. BxPC	C4T
22. B2T	B2R
23. C1C	

O cavalo branco torna à sua casa inicial para acorrer, via 2D, à defesa do flanco-rei.

23. ...	B2D

Não serve 23... B4C, por causa de 24.TxB.

24. D1R	B4CR
25. C2D	B6R+
26. R1T	D4C
27. B1B	TD1BR

Diagrama 275

Posição após 27. TD1BR

E pelo sacrifício de um peão, as pretas conseguiram passar todas as suas peças para o flanco-rei, onde o monarca branco acha-se mal protegido, já que suas peças, apinhadas em reduzido espaço, se atrapalham umas às outras.

28. T1D	P4C!

As brancas ameaçavam C4B e com este simples lance, as pretas o impedem.

29. P4T	P3TD
30. PxP	PxP
31. T7B	

As brancas tentam distrair as pretas do seu objetivo, mas esta torre bem logo retornará ao lugar de onde não deveria ter-se movido.

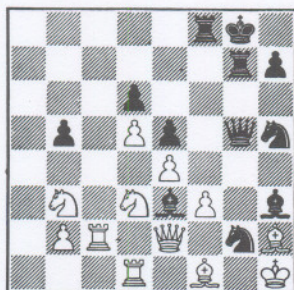
31. ... T2C
32. C3C C5T

Metodicamente, as pretas preparam o assalto final.

33. T2B

Reconhecendo seu erro, mas agora é tarde demais.

33. ... B6T

Diagrama 276

Posição após 34... CxPC

Este bispo não pode ser tomado, por causa de 34.PxB, D8C+; 35.BxD, TxB+; 36.R2T, CxP mate.

34. D2R CxPC

Chegou o momento da decisão.

35. BxC BxB+
36. DxB D5T

Quer em 1B como em 2R, únicas casas às quais pode ir a dama, ela cai sob o duplo do cavalo em 6C. Por isso, as brancas não têm mais remédio do que sacrificá-la pela torre.

37. DxT+ RxD

As brancas ficaram com torre e cavalo — pela dama. Mas isto não é suficiente compensação, devido à situação exposta do seu rei.

38. T2C+ R1T
39. C1R C5B
40. T3C B7B
41. T4C D6T
42. C2D P4T
43. T5C

E abandonam, ao mesmo tempo. Seguiria: 43... T1CR; 44. TxT+, RxT, e não há defesa contra o mate, após 45... BxC.

O PERFEITO

JOGADOR DE XADREZ

OU

MANUAL COMPLETO DESTE JOGO

DIVIDIDO

EM PARTE THEORICA E PRATICA

EXTRAHIDO DOS MELHORES AUTORES

ORDENADO PELO

DESEMBARGADOR HENRIQUE VELLOSO D'OLIVEIRA

E ACCRESCENTADO

COM 40 FINS DE PARTIDAS E CASOS DIFFICEIS DO JOGO

Fornecidos por um consumado Calculista Brasileiro

ORNADO COM UMA GRAVURA

RIO DE JANEIRO

PUBLICADO E Á VENDA EM CASA DOS EDITORES-PROPRIETARIOS

EDUARDO E HENRIQUE LAEMMERT

RUA DA QUITANDA, 77

1850

Página de rosto do primeiro livro brasileiro de xadrez.

XADREZ

JOGO-CIÊNCIA-ARTE

Tentativa de definição

Como jogo

e esporte intelectual, competição, expectativa, desafio criador, divertimento, higiene mental, repouso.

Como ciência

é estratégia (tática e técnica), estudo, pesquisa, imaginação, descobrimento (e descoberta), ideal de perfeição.

Como arte

é harmonia, mensagem de beleza, encanto espiritual, emoção, prazer cultural, felicidade.

Idel Becker